VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト
JANUARY 30 1996 No.162

GAMEST



平成8年1月30日発行(毎月2回15日、30日発行)
第11巻3号通巻162号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本



1996
1.30/2.15
毎月15日・30日発売/特別定価
550yen

第9回読者が選ぶ
ゲーメスト
大賞発表

ダンジョンズ&ドラゴンズ® シャドー オーバー ミスタラ
セクシーパロディウス
ソウルエッジ/バーチャロン
リアルバウト餓狼伝説/究極タイガーII
マーヴル・スーパーヒーローズ
ファイティングバイパーズ/ゲーム天国

特集
お年賀状スペシャル
特別付録
1996
ゲーメストカレンダー

サムライスピリッツ斬紅郎無双剣
19××/沙羅曼蛇2/闘神伝2
バーチャコップ2/鉄拳2
バーチャファイター2
スカイターゲット/ガンダーラ
ナムコクラシックコレクションVol.1
インディ500/セガラリー・チャンピオンシップ
キャノンダンサー/でろ〜んでろでろ
ニューゲームジャングル
ミッドナイトラン/MANX T.T./
パズルボブル2X

STREET FIGHTER ZERO
中平正彦先生執筆!
コミック 第10回

けまして

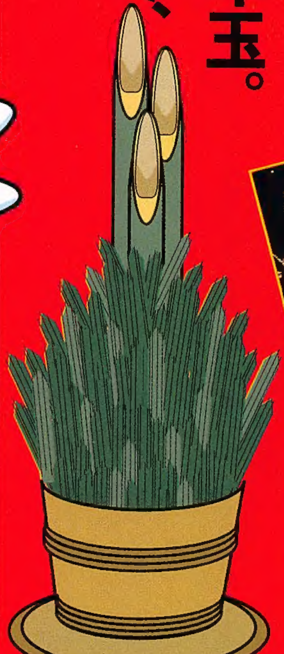
TAITO F3 PACKAGE SYSTEM

”'95もたいへんよく遊んでくれましたね“

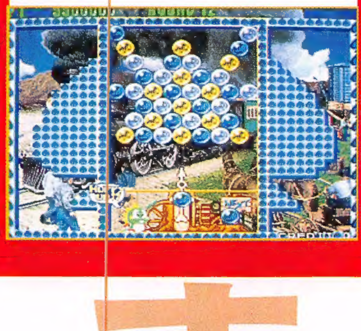
てなワケでタイトーからのお年玉。お正月は『パズルボブル２Ｘ』で、パーッと遊ぼう。

お正月の予定は決まった？エッ、海外でバカンス。うらやましーいけどカワイソウ。だって、パズボブ2のスペシャルバージョンで遊べないんだもん。**ナニッ、知らないって。**ますますハマってしまいそうな「X」レベルが新しく加わわり、この時期しか流れないデモ画面（お正月バージョン）が必見ものの『パズルボブル2X』のことだよ。日本のお正月もあなどれないゾ！









ございます。

新たな冒険への扉が、今開かれる！

Dungeons & Dragons®

SHADOW OVER MYSTARA™

ダンジョンズ&ドラゴンズ® シャドー オーバー ミスタラ

横スクロールアクションの名作、「D&D® タワー オブ・ドゥーム」の続編だ!!

担当：KAL

'94年に発表され、多くのアクションゲームファン、ファンタジーゲームファンを熱中させた「D&D® タワー オブ ドゥーム」の続編が、ついに発表となった。

残念なことに発売時期はまだまだ先になりそうだ。しかし、そのかわりといっては何だが、今回大量の画面写真を入手することができたので、この美しいグラフィックを堪能して、発売までに想像をふくらませておいてくれ。

新要素もアリー！ ざっとシステム紹介だ

前作を知らない人もいるかと思われるので、ゲームの全体的な流れ、システムなどを簡単に説明しておこう。

このゲームは、いわゆる「FFタイプ（ファイナルファイトタイプ）」と呼ばれる、横画面、横スクロールのアクションゲームだ。

プレイヤーは、6人いるキャラクターの中から1人を任意に選び、8方向レバーと4つのボタンを駆使してキャラを操作、ステージ中に出現する敵を倒しながら先へ先へと進んでいく。

ボタンの内訳は、攻撃ボタン、ジャンプボタン、魔法・アイテム使用ボタン、魔法・アイテム・武器セレクトボタンとなっており、プレイヤーの分身である画面中のキャラに、かなり細かなアクションをとらせることが可能だ。

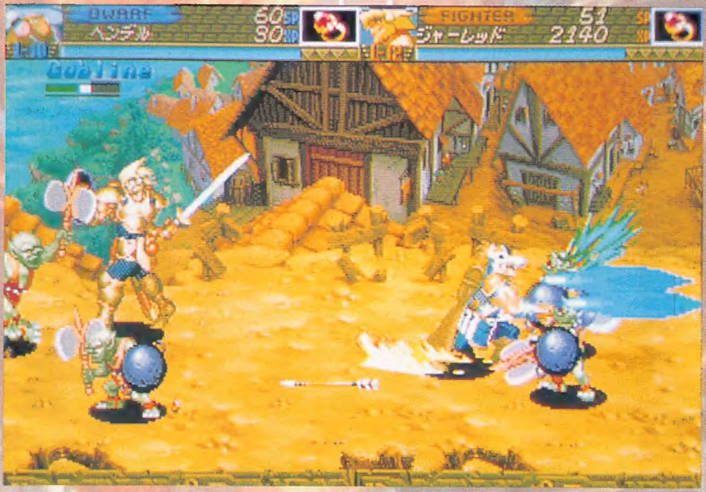
キャラクターはバイタリティ制。このバイタリティがゼロになるとゲームオーバー。

また今回から、レバー操作とボタンの組み合わせで、「対空必殺技」や「ダッシュ必殺技」といった特殊なアクションをとらせることができるようになった。

こういったマニアックな操作系が苦手……という人も安心してほしい。カプコン横スクロールアクションにはつきものの、ボタン2つ同時押しで出る「危険回避技」も使えるようになったので、わけが分からなくなっても安心なのだ。



アイテム持ち替えで楯をショートソードに。二刀流ファイターだ。シーフはバックスタブ（特殊能力）中だ。



2Pカラーのドワーフが、ダッシュ必殺技を繰り出している。左端のファイターはゴブリンの攻撃を楯でガード中。



オイルを周囲にまくシーフの危険回避技。右の赤いほうが1Pシーフ、左の白いのが2Pシーフだ。

ゲームストーリー

「D&D® タワー オブ ドゥーム」のヒーローたちのその後の物語。

アークリッチ デイモスを倒した主人公たちは、デイモスが巨大な計画の一部に過ぎなかったことも知らずに旅を続けていた。デイモスは偉大なる大君主、巨大で邪悪なドラゴンのシンに仕えていたのだ。シンはグラントリ公国の支配を望んでおり、ダロキン共和国へのヒューマノイドの侵攻は始まりに過ぎなかった。デイモスがダロキンを支配し、シンがグラントリを、さらにはデイモスを通じダロキンをも支配するというものだったが、デイモスが倒された今、シンはかつて支配することを望んだ土地を罰することを誓うのであった。

シナリオは？ボスは？トラップは？

自由度が高いのは、キャラの操作だけじゃない。前作にもあった枝分かれのシナリオ選択システムは、もちろん受け継がれているぞ。今回はさらに、マルチストーリー、マルチエンディング。1度クリアした程度では、自慢できないのだ。

また、D&D®といえば、様々な謎を解いていくという、ほかのアクションゲームにはなかった楽しみがあった。

隠し部屋の入り口を見つけたり、伝説の武器・アイテムを集めたり……。ダンジョン内に、謎めいたメッセージがあって、何の準備もなしに先へ進んだら罠にかかった、なんてことはしょっちゅうだ。

現在入っている情報では、シャドウ オーバー ミスタラの世界には、強大な力を秘めた伝説のアイテムや想像もつかない謎の敵がどこかに潜んでいるとか……？

謎といえば、シャドウ オーバー ミスタラでは、ステージを早くクリアすればするほどボーナスが大きくなる。これは当然のことだが、入手できるアイテムや宝箱の中身の変化、ダンジョンのルート、隠し部屋の存在などまで変化していくというのだから、ただ単にクリアしていけばいい、というわけにもいかなそうだ。

また、イベントの中には、タイムアタックの要素が含まれるものもあるという。

これは、時間を意識したプレイを心がける必要がありそうだ。

そうそう、多人数同時プレイの出来のよさも特長の1つだったD&D®だが、今回はより熱くプレイできるように、2人までなら同キャラを選択できるようになったのだ。しかも1Pキャラと2Pキャラでは顔つきが違ったりするので、好みで選んで大いに結構だ。ドワーフ2人、クレリック2人のパーティーなんぞ組んでしまっても構わんぞ。好きな奴で行け！



こちらは1Pマジックユーザーの「コンジュアエレメンタル」。水の精霊を召喚した！なんだか仲間たちが散ってるようにも見える…。



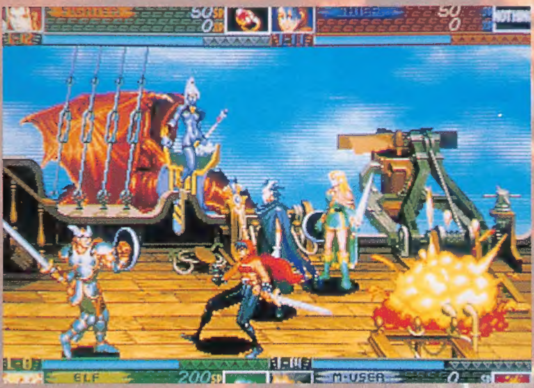
2Pマジックユーザーの「クラウド・キル」。ゴブリンの群れなど、イチコロだ！



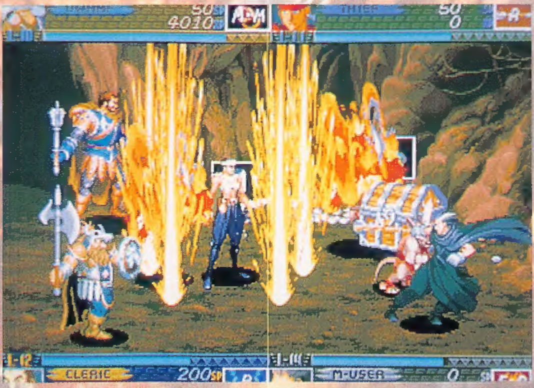
D&D®の醍醐味、協力プレイ。これならどんな傷だって治りそうだっ!!



炎の剣を装備した2Pファイターが、対空必殺技を炸裂！後ろのハゲオヤジは2Pクレリック。炎陣の中に魔方陣、するとこいつは…。



冒険者たちの前に立ちはだかる強力なライバル。これもストーリーを盛り上げるのには必要不可欠だ。飛行船に襲いかかるシャドウエルフの彼女は、前作の「ザイード」を超えるか？



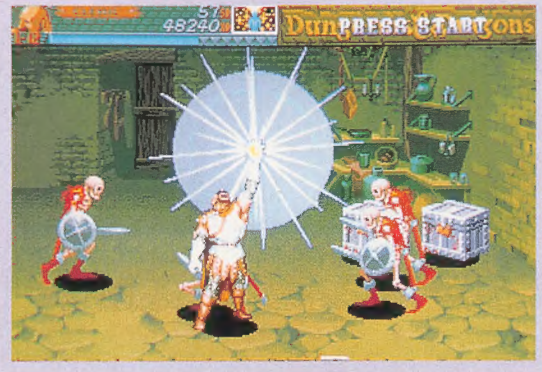
パーティーには欠かせない存在、便利屋シーフは、罠のかかった宝箱を見分けることができる。赤鼻ドワーフ（2P）がかわいい。



街道でオウルベアと遭遇！ステイタス表示は、SP（銀貨）、XP（経験値）、HP（バイタリティ・水色のバー）だ。

キャラクター紹介

クレリック



神の加護と卓越した格闘センスをあわせもつ聖職者。戒律で禁止されているため、使える武器に制限はあるが、回復、補助系の魔法で彼の右に出るものはいない。不死のクリーチャーを消し去る「ターンアンデッド」などの使い手でもある。しかしなぜ、カプコンの聖職者というとゴツイ（多くはハゲ）なのか!?

ファイター



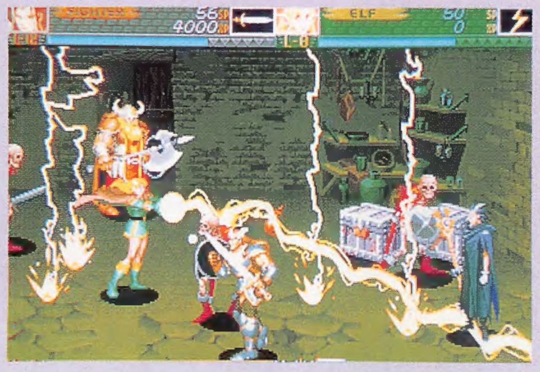
あらゆる武器を使うことのできる戦いのエキスパート。魔法の才覚はないが、攻撃力、防御力に優れており、武器戦闘だけでも十分進めていける。体力も多いので初心者におすすめだ。また、楯を使ったガード、楯を武器に持ち替えての二刀流なども得意。

ドワーフ



小柄な体に破壊力を秘めた不屈の重戦士。魔法は不得意だが、特殊攻撃に対する防御力はそれを補って余るほど高い。腕力も強く、彼が連続で繰り出す攻撃は、襲いかかるモンスターたちに反撃のいとまも与えない。パワーで押しきるのが好きな人には最適。ちなみに写真は2Pドワーフ、2Pエルフだ。

エルフ



攻撃魔法と剣術に長けた美しき森の守護者。女の子のため、非力で攻撃力は劣り、体力も少ないが、序盤から強力な攻撃魔法を操り、武器も様々なものを使える。とにかく魔法の派手さがウリでTRPGなどで魔法（使い）にあこがれる人は選ぶしかない。

マジックユーザー



森羅万象の理をあやつる大いなる魔法の使徒。力は弱く、近接戦闘も苦手だが、彼の使う攻撃魔法の破壊力は、そんなことを微塵も感じさせないほど強力だ。冒険を繰り返し、魔法の使用ポイントなどを覚えていけば、パーティーの中で重要な役回りをしている自分にいつしか気づくだろう。

シーフ



探索能力に秀でた身軽なダンジョン攻略のプロ。攻撃力、防御力はそれほど高くはないが、動きが素早く敵の攻撃をかわしやすい。また、冒険を進めていく上で必要な、数々の特殊能力を持っているので、彼女がいるといないでは道のりに大きな違いが出るだろう。写真では、亜人種ノールにバックスタブ（背後から襲いかかり、武器で何回か刺す特殊能力）を使用している。

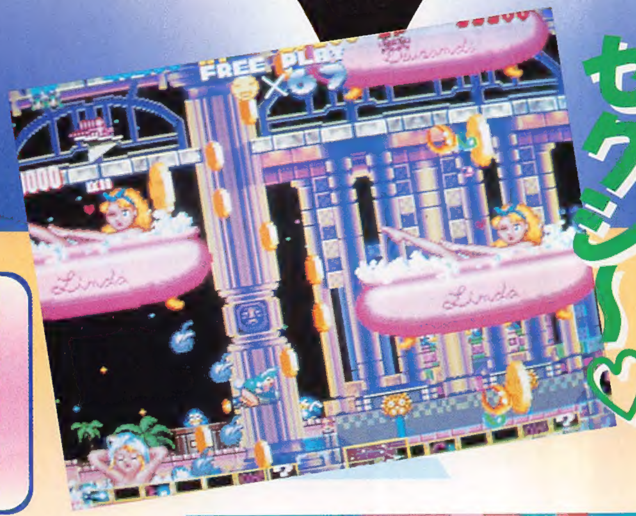
あのパロが今度は"セクシー"になって帰ってきた!



セクシーパロディウス

毎回おさわがせまくりのパロディウスが、またまたパワーアップしてお騒がせ。何と言っても今度のパロディウスは…うぅ〜ん、セ・ク・シ・イ♡これでいいのか?

担当：M.D.S.
ージョッキー
★笹岡



セクシ〜♡

過去の栄光の戦いからはや2年…

過去の栄光（タコのA子）との戦い、すなわち、極上パロディウスの時代から、2年後が、この「セクシーパロディウス」の舞台だ。

ゲーム内容は、もうみなさんおなじみの"ギャグ"シューティングゲーム。

今回もまた、みなさんを笑いの渦に巻き込むことうけ合いだ。

まあ、まずは画面写真をじっくりと見てくれ!

最新の画面写真を一気にここで公開だ。

どこがどう"セクシー"なの?

タイトルを見て、アゴがはずれた人も多いだろう。一体何がどうセクシーなのだろうか?

そんな悩みは、この画面を見れば即解決!!なやましげなおネエさんたちに、みんなもうメロメロだ（…何か違う…）。

今度のパロはこのノリでガンガンいっちゃうぞ（ちょっとカラ元気）!!

「セクシーパロディウス」だから、略すと「セクパロ」。何か嫌だなぁ…と思いつつ、あまり気にしないのがこの業界では常識だ。

プレイヤーキャラは8人 新キャラもいるのだ

プレイヤーの選べるキャラクターは、「極パロ」と同じく8人（?）8種類のキャラクターたちだ。

新キャラクターも入りまじって、ますますとどまるところを知らない、といった感じ。くわしくは6頁を見よう。

しかし、新キャラに押されてしまった悲しいキャラもいる。ツインビー、タコスケ、ペン太郎の3人。ああ無情…。









これがタイトルデモ。じーちゃんニラまれてるよ。



ストーリー









過去の栄光を探す旅からはや2年、パロディウス軍団の面々にとっては相変わらず誰にも相手にされない日々が続いていました。
父にそそのかされて祖父の愛人と戦わされた上、結局何も得ることなく、それどころか半年も宇宙空間を漂流することとなったタコスケは、この怒りを胸に秘め、全宇宙を巻き込んで父親との大喧嘩を……では前々作となんら変わりなく芸がありません。
というわけで、そろそろいいお年頃になったタコスケ、
「おいらもじーちゃんみたいに、
奇麗なおねーちゃんと○○○や○○○○したいよー（自主規制）」
心から叫びます。
しかし、今となっては何の職も持たない身、働かざるモノするべからずのことわざどおり、稼ぎもないのにおねーちゃんが寄ってきてくれるほどこの世の中、都合良くは出来ていません。
仕事のお誘いもなく、毎日悶々としていたタコスケの所に、最近本当に出番の無いビッグバイパーとペン太郎がやってきてぼやき始めました。
「噂では、ツインビーの奴が何とか王国でひと暴れしていい稼ぎをしたらしいやないか。今年はなんやそこに豪華な別荘建ててねーちゃんに囲まれて暮らしとるらしいやんけ。わいらも一発当てようやないか」
そうです。めげてる場合ではありません。ツインビー一人を目立たせるわけにはいきません。
そこでタコスケ自ら残りの面々+アルファを率いて探偵事務所を設立し、全宇宙の平和を守るため（欲望を満たす費用を稼ぐため？）、あっちに事件が起きれば呼ばれもしないのに飛んでいって解決し（そして礼金をぼったくり）、こっちにおねーちゃんがいれば追いかけてって暗闇から……（以下自粛）。
さあ彼らの前に立ちはだかる難（？）事件の数々。盗賊団の退治や落とした現金の回収、はては誘拐されたおねーちゃんたちの救出などなど。
これらの難事件を解決し、がっぽりもうけて彼らの欲望を満たすことができるのかどうか……失礼、全宇宙の平和を守ることができるのかどうか、それはあなたの腕にかかっているのです。

竜宮



こいつの頭上の謎の生き物は!?気になるぞ。これがもしや「こいつショット」なのか～？このステージは天女が敵らしい。

館



ステージによって、依頼内容（クリア目標）が変わってくる。このネズミは、巷で噂の盗賊団「ぬすむんDEチュー」構成員。

北の牧場



おなじみの顔ぶれ。ペンギンダッカーもいる。ひかるちゃんのオプションは新パワーアップのスプレッドだ。



イワン　トビー

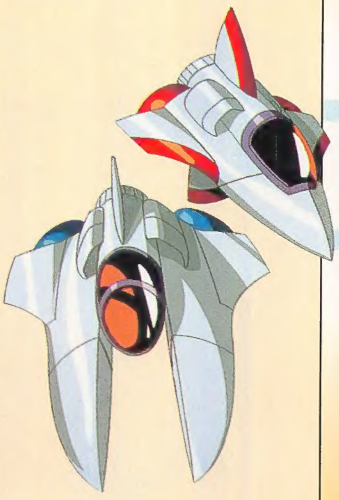
ペン太郎と同じペンギンだが、こちらは〝イワトビペンギン〟という名のペンギンである。
装備もペン太郎とは違っているので、興味を持った人も多かろう新キャラクターだ。



ビッグバイパー　ロードブリティッシュ

ツインビー、タコスケ、ペン太郎の3人が戦わなくなってしまい、シリーズを通じてのレギュラーキャラは、もはやこのビッグバイパー一機のみとなってしまった。
装備のほうは、これまたシリーズを通して同じパワーアップの安定キャラだ。

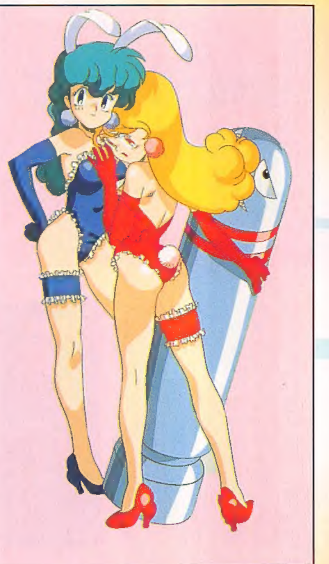






ひかる あかね

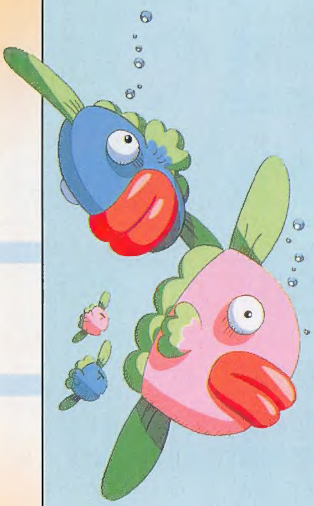
極パロでおなじみ、ボンバーガールの異名をもつ“セクシー”バニーのひかるちゃんとあかねちゃんである。
2年たって、22歳になってしまったのを気にしているようで「もう年だから引退する〜」などと言っているらしい。まだいけるぞひかるちゃん。





マンボ サンバ

あいかわらず何も考えていない。
前作ではマンボウだったが、ついにネコ戦艦に尻尾をかまれたため、マンボとなってしまった。レーザー将軍の異名をとる。
装備は、ほとんど前作と変わっていないようだ。やっぱり、何も考えていないからだろうか？





ミカエル ガブリエル

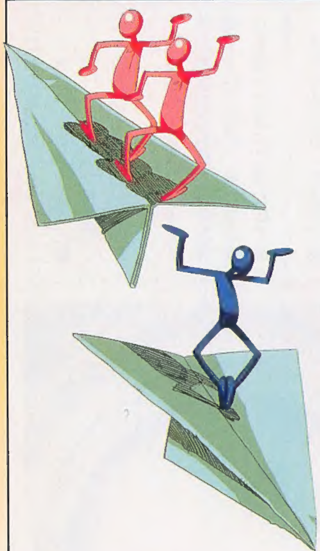
前回から引き続いて登場の、大天使ミカエルさまである。
全宇宙の平和を守るためといわれれば、黙ってはおれまいと、今回の参加を決意したらしい。
装備のほうはというと、相変わらずで、今回もラウンドショットが大活躍してくれそうだ。ストロングミサイルの真価に期待！





こいつ あいつ

空気に触れて三日で寿命がつきるかと思いきや、2年の月日を経てもそのパワーと愛敬はいまだに健在。
どうせみんな「こいつウェイ」しか使わないだろうと思いながらも今回「こいつショット」という技を開発。'94年ベストキャラクター賞受賞。





オプション マルチプル

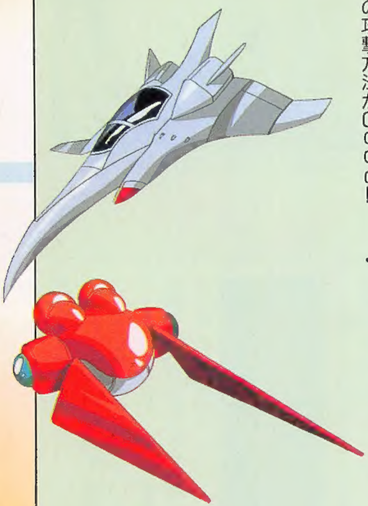
いつも自機のまねをしていた日陰の存在のオプションがついに変身能力を身につけて帰ってきた。ただ、まだ修業中の身ということで、完璧に変身することはできないらしい。
今回の新キャラで、インパクトナンバー1!!オプションが分身を取ると、何とビッグバイパーが付く！変身能力のサンダークロスやこいつもどきが気になるぞ。





シューティングスター ブラックバイパー

シューティングスターのパイロットはエース。"ツインビーヤッホー！"からのゲスト出演。ツインビーを押しのけての出演だけに、期待がもてるぞ。スパークレーザー、ワイドブラストなど、おなじみの攻撃方法がGood!!



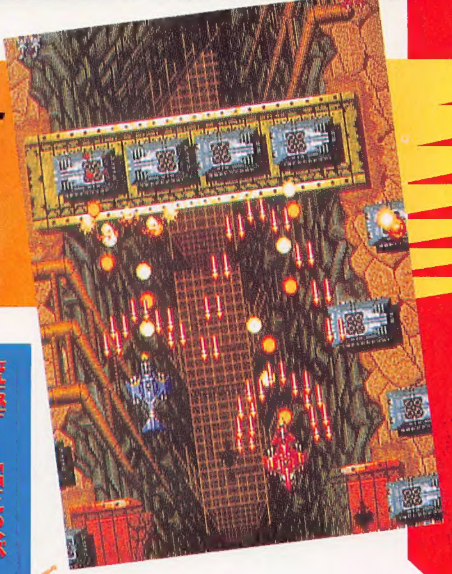


究極TIGER II

8年の月日を経てあの究極の虎が帰ってきた!!

東亜プランを代表する名作シューティングの「究極TIGER」。東亜はなくなれど、東亜シューティングの灯は消えず！今度もきっと熱いぜ！

担当：ジョッキー★笹岡



究極TIGERが帰って来たぞ！

究極TIGERは、87年に発売された、東亜プラン制作、タイトー販売の縦シューティングゲームである。

自機のパワーアップは4種あって、ショットとボムの2ボタンという、オーソドックスなものだった。

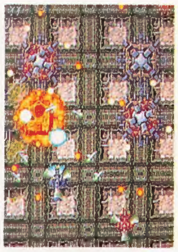
自機はヘリコプターで、動きが遅いというのが特徴で、なかなか弾避けにスリルがあった。

そして今、シューティング界に多大なる影響を与えた究極TIGERが、新たなる進化を遂げて帰って来たのである！

実に8年ぶり、もうすぐ96年だから、9年ぶりの再来。当時やり込んだ人も、そうでない人も、とりあえずは画面写真を見てみよう。



8年ぶりの再来!!ザコもヘリだ。



今度は2人同時プレイもできる。時代の流れを感じる。

自機はやはりヘリコプターだ。しかし、そこはやはりパワーアップしていて、ハイテク戦闘ヘリにパワーアップしているぞ。

さて、攻撃力のほうはどんな風にパワーアップしているのだろうか？

これぞ究極ハイパーボム!!

究極TIGER IIの、特徴的なものとして、「ハイパーボム」と「連打パワーアップショット」の2つがある。

「ハイパーボム」というのは、通常のボムにくらべて、攻撃力、大きさ、すべてにおいてパワーアップしているボムだ。

このハイパーボムは、ボムをプレイヤーがストックしていくことで入手でき、ボムが〝6個〟以上ストックした所から、そのボムが〝ハイパーボム〟となってストックされるのだ。

さらに、ハイパーボムは、破壊力だけでなく、ハイパーボムで倒した画面中の敵キャラを、ボーナス得点アイテムにするという効果も併せ持っている。

今度の究極TIGER IIで、このハイパーボムがどのような役割になるのか、今から注目の的だ。

そして次に、「連打パワーアップ」について。

連打パワーアップは、その名のとおり、ショットボタンを連打することによって、ショットが通常よりもパワーアップするというもの。

連射することで、初期状態でもパワーのあるショットが撃てるので、とにかく連打が重要！になる（？）。

この2つの新システムを織りまぜて、一層パワーアップしたハイテクヘリを自在に操るのだ！



これが新「ハイパーボム」!!デカイ。



ショットは連射するとパワーアップするのだ。

ショットの種類は3種類

ショットは、前作同様、色チェンジによって攻撃方法が変わる。

今回は、赤、青、緑の3色のみで、黄色はなくなってしまった。

そのかわりといっちゃあなんだが、緑のパワーアップがさらにパワーアップしている。

- **●赤＝前方向ショット**
- **●青＝ワイドショット**
- **●緑＝1P・2P種類の違う特殊攻撃**
  - **1P＝前方向ビーム&ホーミングミサイル**
  - **2P＝前方向巨大レーザー**

…と、こんな風になっている。1Pと2Pで、緑色の効果が違うので、そこらへんもポイントになるか？



これが緑の「レーザー＋ホーミング」使えそう。



赤のショットは前と変わらず、かな？

とにかく期待！待て次号!!

究極TIGER IIという名前はダテじゃなく、スゴイものになりそうだ。

発売日など、くわしいことについては、まだまだわからないので、くわしいことは、次号以降でやっていく予定。

たぶん、2月のAOUショーに出展されるハズだ。

今のうちから、シューティングのリハビリを始めておこう。



ボスも究極TIGERっぽい〝巨大重装甲戦車〟。



こいつはかなり期待して良さそーだ。

いよいよキャラ別スタート!

SOUL EDGE

©㈱ナムコ

ソウル・エッジ

新システムのガード関係及び、各キャラ別にコマンド技を解説!

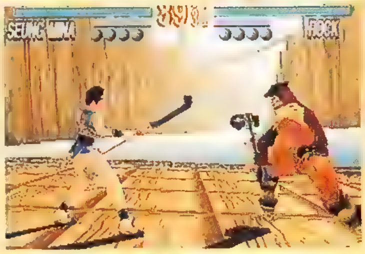
担当:ソウルエッジ班
班長:伊勢 猫

※画面写真および内容に関することは開発中のものです。

いよいよ期待が高まるばかりのソウルエッジ。1月発売を目指し、急ピッチで進む開発の中、新たに追加されたシステムについて触れると共に、今回はキャラ別に各インスト技を含めてくわしく見ていくことにしよう。

ガード耐久力と武器飛ばし

新しく追加となるのはGボタンを使用した通常ガードについてのガード耐久値が設定されたこと。まずは、画面写真を見てほしい。



少し短めの灰色っぽいゲージが追加されている。コレがそれ。

前号までに掲載されているものとは違い、体力ゲージの下にもう一つゲージがあるのがわかるだろうか?これがいわゆるガード耐久ゲージとなるものだ。

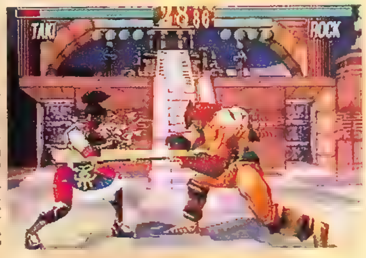
このガード耐久ゲージとは、読んで字のごとく、相手の攻撃をガードする度に減少していき、これがなくなってしまうと各キャラクターの武器が飛ばされてしまって素手の状態になってしまうといったもので、言い換えるならば武器耐久力とも言える。これによりガードにたよった闘い方ができず、避け動作やガードインパクトといった行動の必要性が出てくるようになった。



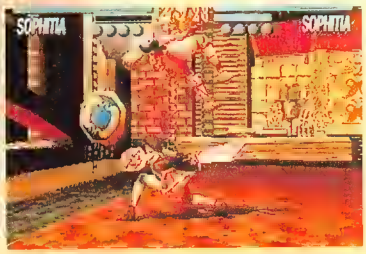
このゲージがなくなると、こんな感じで、武器がなくなる。

例外的に一部キャラクターについては、ガードに武器を使っていないため、相手の武器攻撃によってゲージが減少することはなく、武器を飛ばされることはないが、その半面として体力が少しずつケズられていってしまう(タキやヴォルド、現段階ではリ・ロンも同様)。

また、一度飛ばされた武器に関しては、次のラウンドになるまで、拾ったりすることはできなくなっていて、この間に武器攻撃をガードすると、一部キャラと同様に体力をケズられたりもしてしまう。なお、減少したゲージは時間によって少しずつではあるが、回復していくぞ。



手甲によるガードのタキは、武器攻撃ガードで体力がケズれる。



盾によるガードをするソフィーティアは盾のみなくなる。

さて、ガードついでに以前紹介した「ガードインパクト」システムについてもくわしく説明しておこう。

ガードインパクトシステム

通常、ガードした状態で相手の攻撃をガードすると、ガード硬直と呼ばれるものがあるために、ガード側はすぐに次の行動に移行することができないのが今までの格闘ゲームの定石(セオリー)。しかし、ソウルエッジではGボタンを押すことで、相手の攻撃をガードする瞬間に相手の武器を弾いて逆に攻撃側にスキを作ることができる。


通常ガードでは、ガード側に硬直が発生してしまうが…、


ガードインパクトに成功すると攻撃側にスキができる。

これが、ガードインパクトと呼ばれるもののこと。ただしこれは武器攻撃に対してのみで、Kボタンを使った蹴り技などに対しては、行うことはできなくなっていて、これにより武器攻撃以外の攻撃に関して、その重要度は高いともいえる。

このほか、キャラによっては特定の入力を同時に行うことで、当て身技的なものも中には存在する。


キャラによっては、当て身的な技なんてものもあったりする。

今回のシステム関係はここまで、次号では起き上がりやリングアウトについてもやっていく予定なので、待っていてくれ!

戦国の用心棒

御剣平四郎



主人公である御剣だが、どんな技があるのか、わかっている技から紹介していこう。

担当：SHO

巴掛	A, A, A
掛神楽	A, A, B
空神楽	⇨➡B
朧神楽	A＋B
風穴	⇨B
稲穂刈	⇩K, B
脛旋	⇘A
炎吠	⇨➡A＋B

孤狼戦士こと御剣平四郎。今回は御剣のインスト技を紹介していこう。

主人公は基本な動き

天賦古砕流という流派を使う御剣。愛刀の「是藤」を手にどんな技をくり出すのか気になる。やはり主人公だけにノーマル的な感じを受けるが、キャラに個性があるので、ノーマル的な感じを気にしないで使えるところがいい。

扱いやすさはかなりいいほうで、とりあえずこのゲームをプレイするなら御剣をいじってみるのもいいかもしれない。

それでは、インスト必殺技を8つ紹介していこう。

必殺技

御剣は刀を使うだけに、斬るというモーションが多い。

下から振り上げて、そこからの流れで上から振りおろすなどといった動きが目立つ。

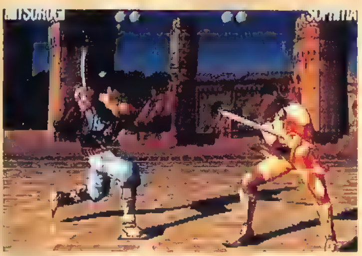
流れるような剣さばきが御剣の技だ。

●巴掛（トモエガケ）

Aボタンを3回押すことによって出る技で、刀を小刻みに振りながら前に出る3連続技である。

最初のAボタン（横斬り）の技の出が、かなり速いので、相手の技をガードしたときの返し技として使えそうだ。

しかし、2発目までは連続だが、3発目は連続ではなくガードされてしまうのが欠点といえる。



とりあえず基本的な技だね。

判定は上上上という感じになっている。返し技か、とりあえず出すという感じに使う程度だ。

●掛神楽（カケカグラ）

Aボタン2回と、3回目にBボタン（縦斬り）を押すと出る技。

基本的に巴掛と同じだが、こちらの技は、最後が縦斬りなので相手はダウンするようになっている。



最後が斬り上げになるのだ。

巴掛と同様に3発目の縦斬りは連続でつながることはない。しかも、ガードされると反撃はうけるので使用には気を付けよう。

判定は上上中。

●空神楽（ウツロカグラ）

レバー前、前Bボタンで出るこの技は、モーションが大きいわりには、出が速く、相手の不意を突いて、中間距離から出すと有効的だ。

当たれば相手は倒れるので追い打ちは確実。判定は中段なので使える。



技の出は速いのでいける！

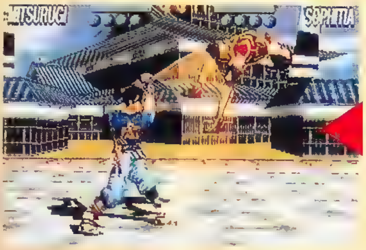
●朧神楽（オボロカグラ）

両方の斬りボタンを同時に押すことによって出る2段技。

技の出は遅いが、1発目が当たれば2発目が連続技になる。



下からつき上げて、



さらに下からもう一度斬る。

使いどころは難しそうだが、巴掛を2発で止めてからなどの連携として使っていきたい。



あくまで止め技として使う程度の風穴。

判定は、中中。

●風穴（カザアナ）

レバー前＋Bボタンで出る技だが、この技は斬るのではなく、突くのである。

使い方としては、相手の突進を止めるために使うのがいいだろう。

ダメージはあまり大きいほうではないので、あくまで補助と考えればいいと思う。

●稲穂刈（イナホガリ）

レバー下＋Kボタン＋Bボタンで出るこの技はかなり使える技で、下段蹴りで転ばせたあとに斬りで追い打ちといった感じの連続技なのだ。

判定が、下、中なのでガードするのは難しい。攻めの糸口として出していけばいいだろう。



足を払って…、



斬り上げ！ 超使えるぜ！

●脛旋（スネツムジ）

レバー⇘Aボタンで出る下段技。

体を回転させて足を斬りはらう技。中間距離で相手の体力が少ないときに、この技でトドメを刺す程度に使うのが有効。ダメージをあまり奪えず、相手も倒れないので今イチ使いどころがない技だ。



しゃがんで脛を払う。イタそう。

●炎吠（ホムラボエ）

レバー前、前A＋Bボタンで出る技。

刀に炎が宿って振りおろすすさまじい技であり、ダメージもかなりでかい。

ただし、当たればの話であって、ガードされれば反撃は確定と、そんなにあまくはない。

しかし、死ぬほど技の出が遅いというわけではないので相手の起き上がりに攻めれば使い道はありそうだ。



ドリャーッてな感じで思いきり斬りつける。

まだキャラの全体は見えてこないが、技がわかれば紹介していく予定なのでお楽しみに!!

久々に大物が登場だ
ジークフリード



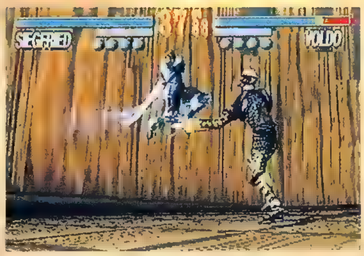
ツヴァイハンダーを使いこなす16歳のドイツの騎士だ。
担当：借金

スラッシュクロス	A, A, B
アーマーブレイカー	B, B, B
バスターグラウンダー	B, ⇩A
ビースィングストライク	⇨B
フェイタルドライブ	⇩⇦B, B
フライングエッジ	⇨➡A+B
クイックスピンスラッシュ	⇨A
アップトス	⬇A+G

ドイツの騎士

ジークフリードは、まずどの流派にも属していない我流で今日まで生きてきた、16歳のドイツの若者である。

ジークの愛剣は、ツヴァイハンダーという両手持ちの剣で、もの凄く大きくて長い。これだけの大剣を振るのだから、動きは若干ではあるが遅く感じる。しかし機動力を補うだけのリーチの長さが、ツヴァイハンダーにはある。魅力十分なジークの必殺技を紹介していこう。



こいつをくらえー。どおりゃー（少し頭弱め）。

必殺技

●スラッシュクロス

豪快な上段斬りを2回横に振り回した後、上から縦斬りをバッサリ決める技。縦斬りは中段のためしゃがみガードできないが、縦斬りに移行する際、若干のスキがある。しかし、この斬り方の豪快さが、間違いなくジークの魅力の一つであると言えよう。

●アーマーブレイカー

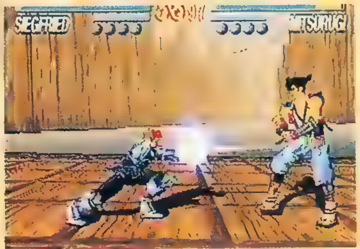
連続で3回縦斬りを出す技。相手の頭上めがけて上から下へ2回剣を振り下ろし、最後に下から上へ剣を振り上げる。

●バスターグラウンダー

縦斬り（中段）から横斬り（下段）へ移行する連携技。最初の縦斬りはアーマーブレイカーの1回目と同じ技なので、この技だけで使うのではなく、アーマーブレイカーとうまく使い分けて相手のガードを上下に揺さぶっていくのがいいだろう。

●ビースィングストライク

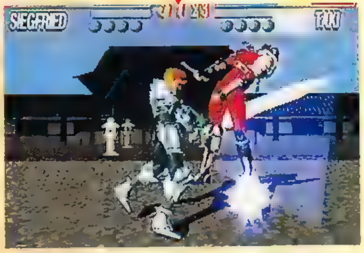
ジークの技の中では、最もリーチの長い部類に入る突き技で、一度剣を後ろに引き、そこから一気に相手を突き刺す。



このリーチの長さは、ソン・ミナにも負けていない。



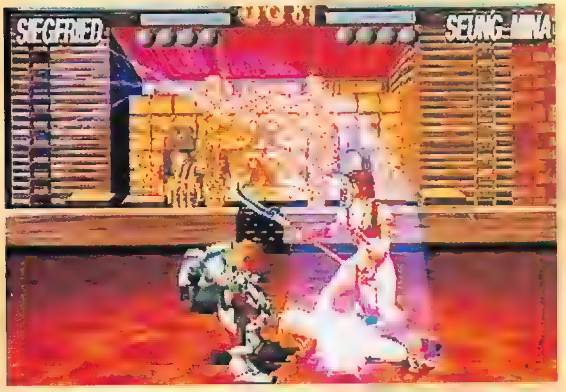
この縦斬りから、



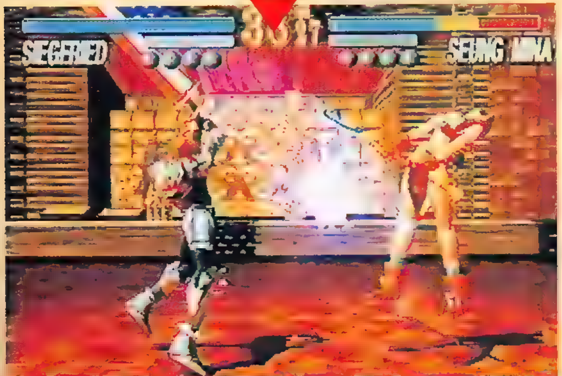
上に振り上げるアーマーブレイカーと、



下段を狙うバスターグラウンダー。うまく使い分けよう。



ザクッ、手応えありっ。



そらっ半分いただきー。

●フェイタルドライブ

真上にジャンプし、美しい弧を描きながら剣を振り下ろし、そのまま相手ごとかち上げる2段技。

最初に振り降ろす縦斬りは、バレー選手のスパイク並みに体を反らせ、そこから一気に斬るためもの凄く威力が大きい。2発とも決めると、相手の体力を半分も減らすことができる恐ろしい技だ。

●フライングエッジ

簡単に言えば、浴びせ蹴りのモーションで回転し、本来受け身をとる筈の手に剣を持たせ斬る回転浴びせ斬り。ツヴァイハンダーという超重い剣を片手で持ち、かつ前回りとはいえ一回転してから斬るという発想は、やはり我流ならではの技と言えよう。

●クイックスピンスラッシュ

その名の通り横に一回転剣を振り回す中段技。割と使いやすいが、単発技なので好みが分かれるところだろう。

●アップトス

相手を剣で持ち上げる投げ技。相手を浮かせて追い打ちを決めるのであろうか。その使用方法は、今のところ不明。

ここらへんまでくると大分現実離れした感はあるが、そこはほら、世の中には片手で人を浮かせるオジさまもいることだし細かいことは大目に見ようよ。

やるしかい!?ジーク君

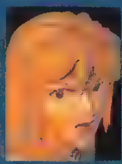
大剣、大技、大振り（大馬鹿？）と何かと大きなジークフリード。ゲームに爽快感を求める君ならば、ピッタリハマるキャラと言えよう。君もジーク君と共に世界を回り、大きな男になってみないか。



2Pは頭まで鎧に守られている。

神の武具を身につけた聖乙女

ソフィーティア・アレクサンドル



他キャラにはない、盾を持った特殊なキャラ、ソフィーティア。神のために闘うのだ！　担当：戦神ももやん

スライドエンジェルキック	A,A,K
スライドアンダーキック	A,A,⇩K
スターダストスプラッシュ	B,B,B
リバースミラージュ	⇦A
アッパーヘブン	⇩B
J.エンジェルキック	⇦K
トルネードローキック	⇨K
エンジェルストライク	⇩⇦⇨B

鍛冶の神、ヘパイストスの神託を受けたギリシャの女剣士、ソフィーティア。

小振りのショートソードと、全キャラ中唯一の盾を装備しているので、ほかのキャラにはできない闘い方ができるキャラクターだぞ。

ヘパイストスから授かりし盾

では、ソフィーティアがどんな感じのキャラクターなのかを簡単に説明してみよう。

全体的な印象としては、軽量級の戦士だ。タキほどではないが、素早い動きと攻撃で相手を攻め立てることができる。

武器のショートソードは素早い攻撃には適しているのだが、リーチの短さが気になってくるかもしれない。特に、ソン・ミナと対戦してみると、リーチの差が歴然だぞ。

さて、気になる盾だが、これの使い方はまだ判明していない。これは予想だが、盾で反撃を受け流したり、受けて反撃（ガードインパクトの強力版？）といったことができるかも。

聖アテナ流剣技

それでは、今回紹介できる技の説明に入ろう。

●スライドエンジェルキック

ソードを左右に振り、最後を回転踵落としで決めるコンボ。

出の速いA攻撃から始まるので、使いやすい。また、最後のキックは中段攻撃なので、しゃがんでいるとガードできないのだ。

●スライドアンダーキック

ソードを左右に振り、最後を足払いで決めるコンボ。

途中まではスライドエンジェルキックと同じで、最後が下段攻撃の足払いになるので、しゃがみガードしなければならないのだ。エンジェルキックかアンダーキックかを使い分ければ、二択攻撃になるぞ。

●スターダストスプラッシュ

ソードを大きく縦に振り、3回斬り付けるコンボ。

B攻撃だけのコンボなので、全部中段攻撃になっている。振りは大きいが、使いやすいコンボだ。

●リバースミラージュ

大きく振りかぶってから、横に振り抜く攻撃。

出るまでは遅いが、横振りの中段攻撃はこのリバースミラージュだけ。また、リーチもそこそこにあるので、使いやすい部類の技だ。



スライドで上段…、



上段と攻撃しておいて…、



エンジェルキックで中段を狙うか…、



アンダーキックで下段を狙うかだ。



横振りで中段攻撃は、この技くらいだぞ。

●アッパーヘブン

下からソードを振り上げる、アッパー系の技。

中段攻撃だが、使い方がいまひとつ。この技を単発で使うならば、スターダストスプラッシュを使って攻めたい。

●Jエンジェルキック

スライドエンジェルキックの、キック部分だけを単発で出す技。中段攻撃だぞ。

●トルネードローキック

体を一回転させ、その勢いで蹴りを繰り出す。

出るまでは遅いが、立った状態からいきなり下段に攻撃するので、なかなか反応できない。自在に出せるようになれば、かなり強力な技だ。

●エンジェルストライク

ソードを、高速で一直線に突き刺す必殺技。

正面だけの攻撃だが、体を乗り出して突き出すので、リーチはかなりある。また、中段攻撃でヒットすると倒れるので、追い打ちが可能だ。



意外とリーチとスピードがあるので、使いやすい。



いきなり下段を狙うので、なかなか強力。

ヌンチャ君参上!!

リー・ロン

李龍



現時点では未知のキャラとなっている李龍。とりあえず、出る技を紹介するかの…。　担当：キャサ夫

逆鱗	A, A, A
炎牙	B, B, B
連風	K, K
砂塵	K, ⇩K
閃滅	A+B
翻襲	⇦A
激砲	⇨➡B
伏爪	⇩A

李龍ってな〜に?

李龍とはもちろんキャラ名。中国人で流派は無双龍破である。

武器はヌンチャクの先に刃がついている"刀ヌンチャク"を使用。身軽な分、素早い動きをすることができるのだ。

この原稿を書いている12月7日現在では開発中なので、ヌンチャクを使った技すべてを見られないが、インストに表記されている技の幾つかを紹介しよう。

やっぱり基本はヌンチャクだね

インスト表記技はやっぱりヌンチャク技が多いわけだが、蹴り技も2つあるので、実は蹴り技も期待できるぞ。

●逆鱗（ゲキリン）

一番入力が簡単な逆鱗。A、A、Aと3回押すと、ヌンチャクを上段に3発出す。難点なのは上段攻撃なので、しゃがまれていると当たらないということ。しかし、技スピードが速く、1発ヒットすれば3発連続で必ず当たる。攻撃力はすべて当たれば、5分の1程度の体力を奪える。

これらのことを全部考えると、返し技として使えそう、ということが考えられるね。



逆鱗1発目から…、



連続で2発。で…、



3発すべて連続で当たるのだ。

●炎牙（エンガ）

開発途中につき使用できず。ごめんね。

●連風（レンフウ）

李龍では珍しい、蹴り技を使ったもの。

Kボタンを2回押すことによって、蹴り技が出る。コマンド的には非常に簡単な技だ。

技判定が中段から中段へと流れるので、相手を上下に振ることが可能。だが、1発目から2発目の攻撃スピードが多少遅いので、ガードされがちな技とも言えるだろう。

ダメージは1発目の中段がやや低めだが、2発目中段攻撃がかなりの威力があり、1、2発とも当たれば、相手体力4分の1くらいダメージを与えられる。

技を考えると、接近戦で使うのが普通と思われるが、2発目のリーチが意外に長いために、中間間合いから2発目を目的に使うということも可能。つまり、1発目をおとりにして使うのだ。



初めの中段蹴りみたいなのから、



かかと落としが炸裂だ。

●砂塵（サジン）

開発途中。でもコマンドの雰囲気的に期待度大。ごめん。

●閃滅（センメツ）

開発途中。ごめんなさい。

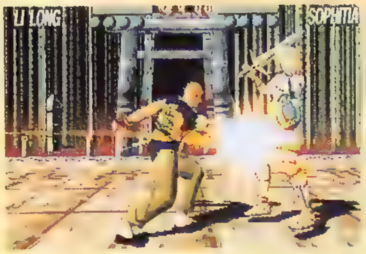
●翻襲（ホンシュウ）

レバーも必要となる技の1つ、翻襲。

ヌンチャクを使い、体を1回転して、遠心力を利用した技がこれ。

遠心力を利用したせいか、技のリーチが長く、技スピードも極めて速い。単発攻撃なだけあって、威力もかなり高目である。

攻撃判定が中段ということを考えると、遠間からいきなり出すと有効な技の1つだということがわかるぞ。



見よ！この技のキレ。これぞ、翻襲。

●激砲（ゲキホウ）

インスト技の中でも、最も威力が高いと思われる技だ。

⇨➡Bというコマンドで、比較的むずかしくはない。

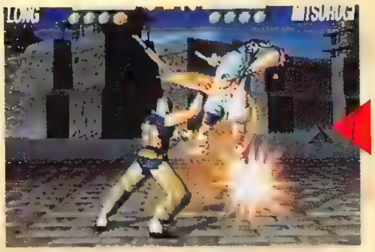
攻撃のしかただが、下半身部分からヌンチャクを出し、見た目が下段攻撃に見える。しかし、本当の技判定は中段攻撃になっている。

翻襲に比べると、技スピードが倍近く遅い。だが、それにより技の威力が倍増されていて、ヒットすると大ダメージも与えることが可能だ。

リーチの長い技でもあり、下段攻撃と見間違える分、超使える技の1つ?



ヌンチャクを下から振り…、



そのまま上まで振りぬく、激砲。カッコイイ。

●伏爪（フウソウ）

⇩A入力で伏爪という技がでる。

意外に素早い動きでグルリと回り、相手の下段部分にヌンチャクで攻撃するのだ。

技その物のスピードは速く、激砲まではいかないが技のリーチも長い。中間距離が理想。

相手にヒットしてもダウンは奪えないが、ダメージ的にも決して低くはないので、多用してもいい技の1つと考えられるだろう。

ほかにも、もちろん投げ技や知らない技がいっぱいある李龍。期待有りだね。



しゃがみながら「ブン」と下段に1発入れる"伏爪"。

消えな…タキ



あまり関係ないけど、タキの声って某人造人間のような気がする。真偽のほどはいかに。

担当：リミットギリギリのはまー

組討伐	A, A, A
組征伐	B, B, B
三連誅	K, K, K
天誅	➡K
撃誅	⇩K, K
疾風車	⇩⬂⇨B
忍鳶	⬂A
磨羯破	⇨➡K

くノ一はハデ目がお好き!?

剣闘アクションには欠かせない存在となりつつある忍者であるが、それらの印象と言えば「素早い」「トリッキー」「リーチが短い」といったあたりが通例である。キレのある素早い動きで相手を翻弄するというのはタキも同じだが、なぜか彼女の技には動きがダイナミック（悪く言えばスキがデカい）なものもいくつかある。お年ごろなだけに、忍者のシブ味を身に付けるのはまだまだ先になりそう!?

凶と出るか吉と出るか？防御上の注意

具体的な技を解説する前に、一つタキ独特の特徴を書いておこう。それは、「常に素手状態」であるということ。

ソウルエッジではゲームシステムとして「武器の耐久力」が設定されていて、ガードばかりしていると武器が飛ばされて素手になってしまう。ところがタキの場合、ガードは背中の刀ではなく手甲でするため、武器が飛ばされることが絶対にないのだ。だが、この時は他キャラの素手状態と同じように、若干の体力を削られてしまう。武器が飛ばされないからといって安心していると、ジワジワと追い詰められることになるので注意しよう。



ドタン場で削り倒されることもままある。

実用的なものからハクチまで

今回は、インストカードに載っている技について少し具体的に解説してみよう。

●組討伐

いわゆるAAAというやつで、上→上→上とはいえ出が速いので、やはり返し技として使える。ただし、3発目は連続でつながらないので（変更の可能性あり）、2発でやめたりAKにしたりと、状況によって変えていこう。

●組征伐

組討伐と同じ系統の技だが、技の出が遅いかわりに中→中→中とつながるため、返し技よりは攻撃手段として使うことになる。やはり3発目が連続ヒットしないが、すべて決まればなかなかの破壊力。



お手軽かつ強力。3発目は体の向きが少し変わる。

●三連誅

判定こそすべて上段だが、出が速いわりに威力が高く、3発すべてヒットする上にダウンを奪えるという非常に使える技。剣撃対戦ものでありながら足クセが悪いあたり、いかにも忍者らしくてヨイ。

●撃誅

ローキックからのカカト落として、当然判定も下→中。



立ち状態から瞬間的に出せるのがミソ。でも間合いはちょい狭い。

タキの技には中段が多いので、そこへコレや後述の忍鳶を混ぜていくと非常にいい感じだ。

●疾風車

コマンドは⇩⬂⇨Bとなっているが、厳密には⇩⬂⇨で前転し、その最中にBを押すといった感じになる。これは懐に潜り込んでから大きく斬り上げる技で、例の如く外した時の隙は膨大。当たると相手は上にふっ飛び、この瞬間にKを押すと空中で回し蹴りの追い打ちがかかって非常にカッコいい。また、前転の最中にKを押せば足払いになるので、簡単な擬似二択になる。



某神拳のようなジャンプ斬りから、



回し蹴りで2ヒット！外すと痛いがそれでも当ててみたい技。

●忍鳶

コマンドは⇩Aでも出る。⬂＋Aではないので注意（しゃがみ途中でAと思ってもらえればいいだろう）。

いきなり伸びるように足元を刀で一閃する技で、リーチもあり非常に強力。ダメージこそ少ないがダウンを奪えるので、強力な中段技と併せてタキのメインとして使える。



これッスよこれ。こういう技を生かしてこそ忍者。

この他にも素早い踏み込みから一突きにしたり、蹴りに対する当て身といったトリッキーかつ実用的な技が豊富に揃っている。隙の少ない技でガードを振るもよし、トリッキーな動きで相手を翻弄するもよし、といった感じだ。個人的には、相手の刀剣を体術（足技や避け）でかわしつつ、思わぬ角度から狙いすました一撃を見舞うってのが理想かな？



立ちながら出す技もある。チクチクと困らせてやろう。

蛮族の誇りに賭けて…

ロック



見回してみると"パワー派"と呼べるキャラは、こ奴だけだったりする…。

担当:アティトシ

タイフーンアクス	A, A, B
ロッククラッシャー	B, B, B
サイクロンアクス	⇙A
アクスヴォルケイノ	⇘B
ロックニー	⇨K
ショルダータックル	⇨➡K
トルネードアクス	⇨A, A, A
トルネードスパイク	⇨➡A, B

小回りなどまず効きそうになく、技のほとんどがいちいち大振りで、ガードされると必ず返し技をくらう。そんな現実は結構常識的で、言わずもがなのに迷わず選びたくなるパワー派・ロック。

こういったキャラは、たいていいかついか笑えるかの2択が宿命とも言えるが、なぜかロックは美しい。アクスの光跡が、大振りゆえに一際目立つからだ。

豪快な光跡 必殺技紹介

●**タイフーンアクス**

たいていのキャラが持っているA連打。

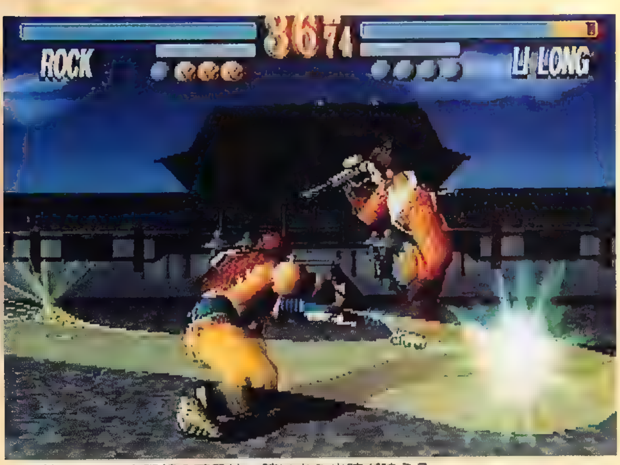
3発とも上段攻撃だが、出が速く威力も高いので、返し技として重宝されそう。ダウンは奪えない。

名称どおり、体を軸として台風のようにアクスを振り回す。

●**ロッククラッシャー**

豪快な振り降ろしから始まる、B連打コンボ。振り降ろし→突き→突きと出、タイフーンアクスよりも若干威力は落ちるが、ダウンを奪えるのが魅力。1発目がかなりの大振りだから、実戦で入れるのは難しそう。

●**サイクロンアクス**



う、美しい。正真正銘の下段技。暗いから光跡が映える。

最もロックらしい、力強い光跡を描く下段技。

この技の特筆すべき点は、画面の3分の1は覆うのではないかと思われる、そのリーチ。

当然、ロックの中で一番大振りな技でもあるので近距離では使用できない。相手と少し離れた所から、意表を突いて出すと効果的。

●**アクスヴォルイノ**

鉄拳で言うところのアッパーに相当する技。確かに相手を浮かせるが、今のところ空中コンボは狙えない。入ったらダウン攻撃にいくのが賢明だろう。

近距離で使用する、単発の中段技として最適。しゃがみAなどから、投げ技との2択で連携させるのが基本。

●**ロックニー**

鉄拳にはなかった、初のニーアタック(中段技)。

判定があまり広くなく、伸びも短いので使い勝手はそれほどよくない。おまけに威力も低い。

なのに思わず接近戦で出したくなるのは、俺だけか?

●**ショルダータックル**



やっぱ、ニーアタックって乱戦時に使いたくなるよね?

ニーアタックといい、このショルダータックルといい、武器技以外のロックの技は実に格好いい。

自らリングアウトすることがないシステムがある限り、相手を落とす目的での多用をぜひ薦める。

ただし、やはりある程度間合いが離れた状態から出そう。

●**トルネードアクス**



まさに押し出してくれと言わんばかり。仰せのままに…。

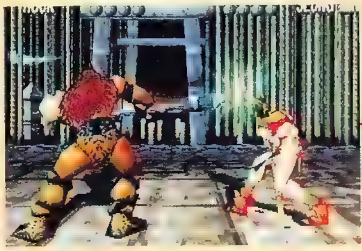
タイフーンアクスとの決定的な相違点は、3発目が下段技であること。

入力の関係上、A・Aからトルネードにいくかタイフーンにいくかといった選択はできないが"A・Aで止めて…"といった戦略は非常に有効そうだ。

●**トルネードスパイク**



最初にレバーを前に入れて、Aを連打すると…、



2発目まではタイフーンと同じで…、



3発目が下段技。こりゃー使えそうだ。

中段のAから、同じく中段の振り下ろすB。

中段スタートは魅力的ではあるが、1発目が入ると2発目が必ずすかってしまうのが欠点。

しかし、その分2発目がダウン攻撃になる。

ダウン攻撃として使用しなくとも、2発目が重要なので、この技を出すなら1発目は入れないほうがいいだろう。



トルネードスパイクは、1発目をすからして…、



2発目重視。これは見た目どおりダウン攻撃にもなるのだ。

これらの他のロックの特徴的な技を紹介しておくと、⇩Bで出る足払い。

サイクロンアクスの足技バージョンといったところで、助走をつけつつ回転するため、足技としては一風変わった遠距離使用だ。

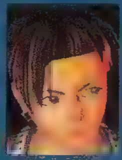
最後に、ここまでロックを触ってきた限りでは"パワーで強引にリングアウトさせるキャラ"といった印象が強い。

攻め込まれたり、リング中央での手数勝負では、恐らくつらい闘いになる。

大振りなため、距離をとりたくなると思うが、自らではなく、相手から下がりたくなるような戦略を考えよう。

大振りな技が多いけど　そこがまた魅力?

ソン・ミナ



斬馬刀を使った技の数々。そのダイナミックな動きをとくと御覧あれ。

担当：KAL

連牙疾風刃	A, A, A
背転断襲風刃	B, B, B
潜牙断襲風刃	B, B, ⇩A
旋陣粉砕儀	A+B
断撃伐採儀	⇦B, ⇩A+B
円舞刀蹴	B+K
回転蹴	⇨⇨K
纏糸斬撃	⇦A

やはり使用している武器のせいであろうか、円心力を利用したものか、断裁する形の技が目立つソン・ミナ。

はっきり言えば「大振り」な技ばかりなわけだが、そのぶん動きを見ているだけでもおもしろいぞ。

●**連牙疾風刃**

ほかのキャラのもの同様、同じボタンを連打するだけで出る連続攻撃だ。



3連続で斬り刻む。通常はここまで。



ある操作で跳び回し蹴りが！他にもバリエーションは多数。

1打目が短く遅いが、2打目以降は素早く振り切ってくれるので、うまく間合いを離して使えば役立ちそうだ。

また、ある操作で写真のような格好いい連続技にまで発展する。

●**背転断襲刃**

Bボタン連打だけで出る技がこちら。

1打目から2打目までは速いのだが、3打目があまりにも遅いのでどうか？

●**潜牙断襲刃**

2打目まで前の技と同じモーション。そして3打目が素早く足元を突く下段技となっている。使い分けか？

●**旋陣粉砕儀**

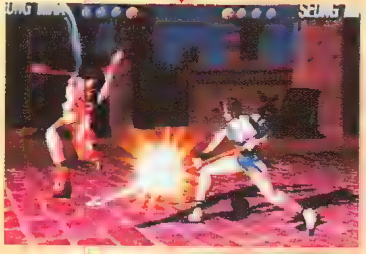
手にした斬馬刀を振り回しつつ前へ踏み込む。技の出が速いだけでなく、体の周囲にまで攻撃判定が及ぶので、移動攻撃対策になるかも。



えいえいっときて、これは2打目。突く！



その後、よっこらしょってな具合に大きく振りかぶって3打目。



3打目が足元を払うのが、潜牙断襲陣。



技の出は速いぞ。おら〜っ振り回せ。



右に左に振り回すので、バリアに……はならない。

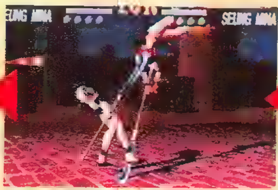
●**断撃伐採儀**

目玉技の一つ。その派手な動きは、言葉よりも見てもらったほうが分かり易いと思う。連続写真を参照してくれ。

1打目、2打目とも縦振りなので、回避されやすいのが欠点。しかし、1打目から2打目は連続ヒットするぞ。



叩き斬る！ここで終わらせることも可能。



そして反動を利用して昇り…、

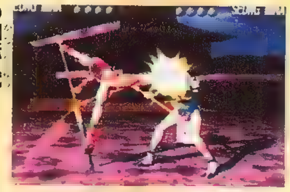


落ちてきて、その勢いを使って敵をまっぷたつだ!!棒高選手向きかも。

●**円舞刀蹴**

この技も、斬馬刀を地面に突き立て、これを足掛かりにして技を繰り出すというもの。

円舞というだけあって、滑らかで美しい蹴りだ。



足を掛けて1回転。うーん美しい。

●**回転蹴**

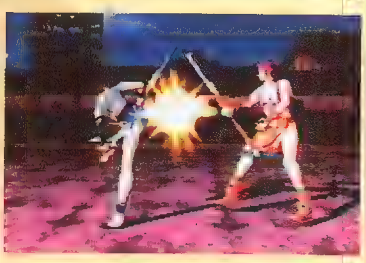
字だけ見れば回し蹴りだが、実際の動きは跳び横蹴りといった感じで、前方へかなり踏み込む。蹴りボタンを押した回数によって、最高3打までの連続回し蹴りになるのがポイントだ。

格好いいうえに小気味いいので、どんどん使っていきたくなる技である。

●**纏糸斬撃**

身体を1回転させて、斬馬刀を水平に斬りつける。

この技はかなり前進するので、遠間で使うことになりそうだ。



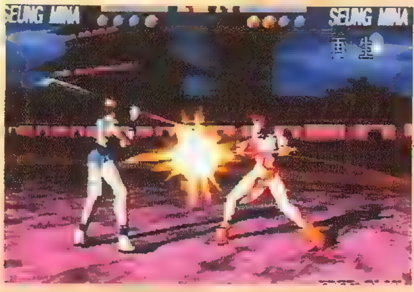
1歩踏み込んで、ケリ、ケリ。これは2打目。



フィニッシュの3打目は、逆回転の回し蹴りだ。格好いい！

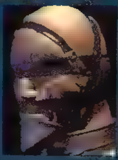


体をぐるっと1回転。その後…、



横振りで斬りつける。かなり前進するぞ。

忠実なる盲目の番人
ボルド



美しい連続攻撃とミョーな技の数々。ソレ系の人もそうでない人も安心だ。

担当その1：ギィ

スタンピードシュレッダー	B, B
ミュートスラッシャー	A, B, A
ラットチェイス	⇩A, A, A
エクスタシー	⇩B
プレイングマンティス	A+B
ゲートオープナー	⇨➡A+B
デモンエルボー	⇨➡B
デスローズ	A+K

ボルドの技はその外見にふさわしい奇妙な技が多いが、その奇妙さが美しくもある。

しかし、実際の性能は意外と使いやすく、流れるような連続攻撃（もちろんその多くは連続技でもある）のバリエーションが豊富にある。

カタールという短剣を使っていながら、その長身を生かした長リーチの技も多く、ますますもって使いやすい。

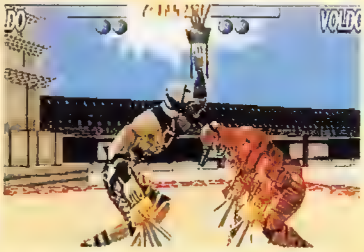
ボルドの技の一つでも美しいと感じたらぜひこいつを選んでみよう。変なだけじゃないぞ（変だけど）。

必殺技紹介

●スタンピードシュレッダー

両手をぶんぶんと振り回し、左右交互に斬りつける、ジャック2のワイルドスイングのような技。一生懸命さがなんともかわいい。

普通に出すと2回で終わりだが、1発目をカウンターもしくは相手硬直にヒットさせるとB連打で5回まで出せ、すべて連続技になる。



両手を振り回してラッシュ。硬直を狙え。

ガード後の返し技として使えば大ダメージを与えられるがダウンは奪えない。

●ミュートスラッシュ

カタールによる、上・中・上段の3段コンビネーション。

3発目まで連続でつながり、1段目の出が速いので返し技には最適。ダウンさせたいときはこいつを使おう。

2段目の中段が速く、長いので避けられにくいが、ガードされたときの隙は決して小さくはない。確実にはいる状況で使っていこう。



1段目は上段だが速い。これが入れば、



中段の縦斬りが入り、



なぎ払う。安定コンボだ。

●ラットチェイス

相手の足元に鋭い突きを繰り出しつつ突っ走る、なるほどラットチェイスだと納得してしまうような技。きっと本当にこの技でネズミを追っかけ回していたに違いない。



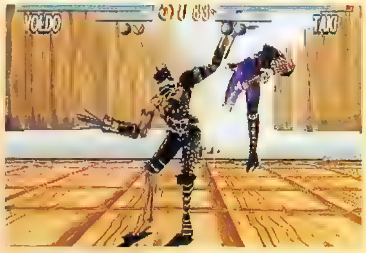
足元を突つきつつ、中腰でひたひたと走り寄る。アヤシイ。

貴重な下段のコンビネーションなのでうまく使っていきたい。ここからキックにつなぐコンビネーションもあるぞ。

●エクスタシー

足元から大きく振り上げるカタールの軌跡の美しい中段攻撃。2回まで連続で出すことが可能で、1発目がヒットすると浮いたところへ2発目が空中ヒットする。そのため意外と長い距離を運んでリングアウトさせてしまうこともしばしば。

大振りであるにもかかわらず隙は小さく、1回で止めれば連携の起点として使えるぞ。



うーんエクスタシー。さらにエクスタシーで運べ。

●プレイングマンティス

両方のカタールを頭上に大きく振り上げ、突っ伏すように振り降ろす。リーチは見た目どおり長いが意外にモーションが見切られにくい。



軌跡が綺麗。意外と速いぞ。

まあ、身を大きく乗り出すのでつぶされやすくはあるんだけどね。

起き上がりに重ねると効果的。

●ゲートオープナー

両手のカタールを揃えて一気に突き刺し、両手を広げてさらに傷口を広げる、といった感じの技。

コマンドの性質もあいまって、プレイングマンティス以上のリーチを誇る。

遠くで油断している奴はこれで刺しまくってやろう。



左右同時に突き刺し、



広げる。ダウンさせられないのがちょっとね。

●デモンエルボー

おおっこの技は1写真見ればわかるね。一応、カタールで斬りつけつつ肘を叩き込む。

判定もスピードも優秀というほどではないが、特筆すべきはその次、飛ばし性能。リング際まで少しぐらい距離があってもリングアウトさせてしまえるぞ。



踏み込みが超リアル。もうちょっと遠くでも押し出せるぞ。

●デスローズ

踊るようにスピンしながら斬りつける。かなり長い距離を移動するし格好はいいのだが、いかんせんすべて上段判定で、おまけに決めポーズまであり、当たらないと反撃は必至。



楽しそうに回ってます。でも見てのとおり上段。

ほぼ全周囲に判定があるので相手の避けに合わせるのが一番。これならスカってもすれ違い、ポーズ決めてるころには、遥か彼方。

今回紹介したのはわりと普通の技。ボルドにはまだまだヘンな技があるぞ。例えば背後を向けた状態からの技とか、超格好いいコンビネーションとか…ね。

ニュータイプへの第一歩!!

電脳戦機 VIRTUAL ON CYBER TROOPERS バーチャロン

バーチャロンの基本操作を細かく紹介。
これを読んで基礎を覚えろ!!

担当：バーチャロンチーム　文：SHO

もっと詳しく！

歩きと走り

～バーチャロンシステムその１～

バーチャロンの世界には歩きと走りがあることを覚えておいてほしい。

前回で基本操作系を紹介したが、今回はその基本操作をもっと突っこんで、また前回の復習を兼ねて、紹介していこうと思う。

歩きと走りがある

バーチャロン（以下ＶＲ）はレバー２本で操作するゲームであり、行きたい方向にレバーを倒せば、歩き出すといった感じなのは前回紹介したね。

しかし、レバーが２本あるということは、レバーを２本同方向に倒すのか、レバー１本だけを倒すのか疑問がわいてくるわけだ。

移動の方法は、レバーだけだと２種類ある。それが、歩きと走りなのだ。

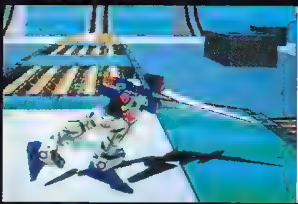
歩くときは、行きたい方向にレバーを１本だけ倒すと歩く。

例えば右に歩きたいときに左のレバーだけを右に倒してもＯＫ（図１参照）。

走りの場合はレバー２本を同じ方向に倒すと走ることができる（図２参照）。

２つの行動を紹介したが、歩きに関しては、こういうこともできるという程度に思ってくれればいい。

実際の行動の中に、あえて歩かなければならないという場面はあまりない。しかも、歩きではかわすことのできない攻撃も、走りならばかわすことができるなど、歩きは忘れてしまってもいいかもしれない。



これが歩き。

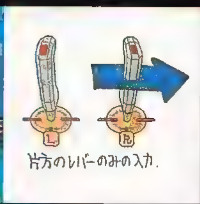
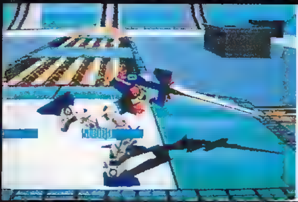


図1



レバーを２本倒すと走り。

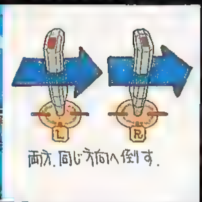


図２

では、走りはどうかというと、かなり重要で、相手の攻撃によっては、走りの移動だけで十分かわすことができたりもする。

普通の攻撃、つまりダッシュ攻撃やジャンプ攻撃以外の攻撃は、たいてい走りだけで避けられる。

ダッシュであれば確実にかわせるのだが、相手との距離が離れすぎて、攻撃に移りにくかったりする。しかし、走りの状態で相手の攻撃をかわしたときは、冷静に対応することができる。それでもかわしきれなければ、そこで初めてダッシュを使って攻撃をかわせばいい。

通常の攻撃

歩き、走りのときに、攻撃トリガーを引くことにより、各キャラごとの武器を使用することができる（図３参照）。

トリガーは基本的に引きっぱなしがベストで連射する必要はない。

攻撃は各キャラ３つずつ持っており、右、左、両方と、各トリガーを引けば武器の使用が可能だ。

歩き、走りの状態で攻撃するのが通常で、ダッシュやジャンプでは、違う攻撃方法ができるようになっているのでこれは各キャラずつ試してほしいところ。

ＶＲを操作するときは、やたらにダッシュをするよりも、まずは相手の行動を見るために走って移動することを心がければ、余裕を持って闘うことができるのでぜひ頭に入れておいてほしい。



攻撃はトリガーを引け！

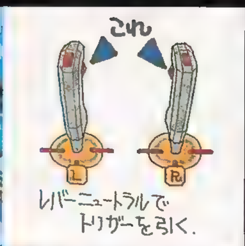


図３

ダッシュを使いこなせ！

ダッシュとジャンプ

～バーチャロンシステムその2～

攻撃と防御の要であるダッシュを細かく知って操作をマスターしてほしい。

歩き、走りと紹介したが、今度はダッシュとジャンプだ。ダッシュのほうはVRをプレイするときの行動では一番多いのでよく覚えてほしい。

ダッシュとは!?

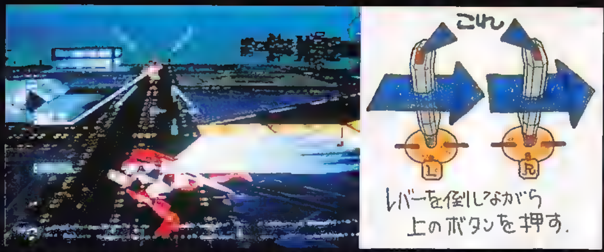
走りよりも速く移動する手段がダッシュである。

ダッシュは、歩き、走りの状態、つまり、行きたい方向にレバーを入れてダッシュボタンを押すことによってダッシュするようになっている。

当然レバーのどちらか一本でもダッシュすることもできるし、レバー2本でもダッシュはできるようになっているので安心してくれ。

その他に、ダッシュを途中で止めることができるのだ。

このダッシュとダッシュ止めは、プレイするにあたって一番重要になるので、しっかり練習して体に覚えこませてくれ!!



レバーを入れてダッシュボタンを押すとダッシュ!!



ダッシュ止めは超重要!!

ダッシュから攻撃

ダッシュをしてから攻撃をすると、歩き、走り、その場のときと違う攻撃をすることができる。

例えば通常では、1発しか撃たない武器もダッシュ中では、4発連射して出るようになったりもする。

操作方法としてはどの方向にもダッシュ中に各武器トリガーを引けば出る。なんとなく出にくい人は、ダッシュした直後にトリガーを引きっぱなしにしておけば絶対に出るので試してみてほしい。

他にキャラによっては、前方向や後ろ方向にダッシュしたときに、攻撃パターンが違うものもあるので各キャラごとに研究してみてくれ!!



ダッシュしたら、トリガーを引きっぱなしにするのがポイント。

ダッシュの注意点

ダッシュしてからの攻撃には欠点がある。それは、ダッシュの最中に攻撃をすると、攻撃をし終わったときに一瞬の硬直があるのだ。これは、CPU戦、対戦においても最も重要なのでよく覚えておいてほしい。


硬直中は無防備に…。

普通のダッシュだけでは硬直はないのでどんどん使っていきたいが、どこでダッシュ攻撃をするのかが重要なポイントになってくる。

逆に攻撃のポイントとして相手のダッシュ攻撃をかわした後はチャンスといえるので、よく考えて攻撃をするのがいい。

ジャンプとは!?

ダッシュに引き続き、今度はジャンプについて紹介しよう。

ジャンプの操作はレバーを開くようにする。つまり、右のレバーは右方向に入力し、同時に左レバーを左方向に入力すればジャンプをすることができるわけだ。

また、ジャンプ中にレバーを入れることによって多少空中を移動することができる。これは各キャラの特徴が出るところで、空中を動き回れるキャラと、あまり動けないキャラがいるわけだが、それは各キャラごとに試してほしい。



レバーを左右に広げればジャンプすることができる。

ジャンプ攻撃

ジャンプ中にも攻撃することができ、各キャラの武器によって変化が見られる。

ジャンプの特徴として、ジャンプをすれば、相手を自動的に捕捉することができるということがあり、たとえ、相手が自分の真後ろにいてもジャンプをすれば自動的に後ろを向くといった具合だ。

攻撃は全キャラ同様に、ジャンプの下り途中に行うようになっていて、ダッシュ攻撃と同じように、トリガーを引きっぱなしにしていればジャンプ中に必ず攻撃を行うので覚えておいてほしい。



ダッシュ攻撃同様に、トリガーは引きっぱなしがいい。

また、ジャンプ攻撃を行ったあとの着地にも、ダッシュ攻撃後と同様に硬直が存在するので注意するとともに、攻撃のチャンスであるといえる。

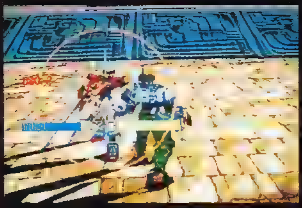
接近戦の違いを覚えろ!

近距離戦

〜バーチャロンシステムその3〜

接近戦でしかできないことを考えてみよう。

戦いのルールとして、遠距離と近距離では武器が変わるようになっている。その他にも、近距離戦でしかできないガードというものもあるので、ここでは、その操作法を紹介していこう。


これがダブルロックオンの状態。

ダブルロックオンとはなんぞや?

ダブルロックオンとは、ある一定距離まで相手との距離が近づくと、通常の武器が近距離武器に変化する目安であり、これは、各キャラによってその距離は異なる。

ダブルロックオンの状態、つまり接近戦では、おもに白兵戦という形になり、ビームサーベルなどの近距離用の武器に変化する。

例えばテムジンなどは、通常、右トリガーを引くとビームライフルから弾が発射されるのだが、近距離ではライフルがそのままビームサーベルへと変化し、右トリガーを引くと、ビームサーベルを相手に突き刺すという行動になるわけだ。

各キャラ全部が左右に持っている武器を直接ぶつけてくるという形になるのだが、こういった物理的な攻撃には、ガードをすることができる。

注意したいのはあくまでダブルロックオンの状態でしかガードはできないので間違えないように。

遠距離戦で弾が飛んできてもガードの操作はしないように。ダメージをくらうのはあたりまえだから…。

ガードのいい使用法としては、接近戦で相手の動きが止まり、ビームサーベルなどを振ってきたら、すかさずガードして、ガード後、逆に反撃するのがベストと言えるだろう。

ちなみにガードをしたらダメージをまったくくらわないというわけではなく、多少の削りはあるので注意してほしい。

残り体力ギリギリで相手の武器をガードしても、やられてしまうことはある。

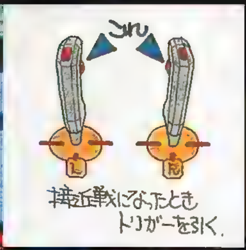
接近戦での攻撃法で、攻撃パターンがいくつかあるキャラがいる。

これは、トリガーを連続で引くことにより、単発の攻撃が2段技になるというもので、相手がガード後に反撃してくるのを読んで、2段技にしておけば反撃しようとしたところに、こちらの攻撃の2段目が当たるといった感じに使えるのだ。


通常の時はビームライフルで、



接近ではサーベルに変化。

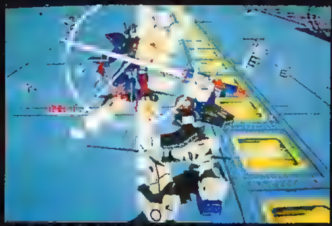




接近戦用の武器になる。

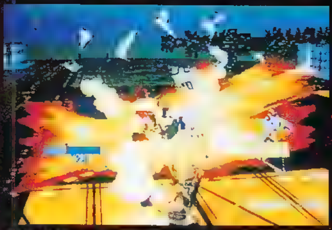



ガードは接近戦のみ。

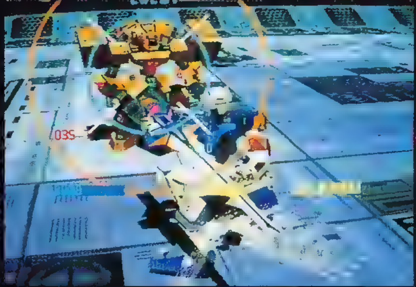

相手の攻撃をガードして、


反撃するのがいい。


残り体力が少ないときにガードすると、


削られて、やられてしまうこともある。


突いてから、


振り払うなど、キャラによってかなり違う攻撃になっている。

このように接近戦だけでもこれだけ行動がとれるので、自分でよりよい行動をとってほしいものだ。

基本操作の最終形態！

特殊攻撃

～バーチャロンシステムその4～

基本操作の中で一番難しいのがこの特殊攻撃。攻撃システムもフォローして紹介しよう。

いよいよ最後の基本操作の紹介になるわけだが、この技は自分で使ってみて、研究を進めてほしいが、ここでは現在わかっていることをすべて紹介していこう。

しゃがみ攻撃

特殊な攻撃方法として、しゃがみ攻撃というものがある。各キャラで研究してほしい。

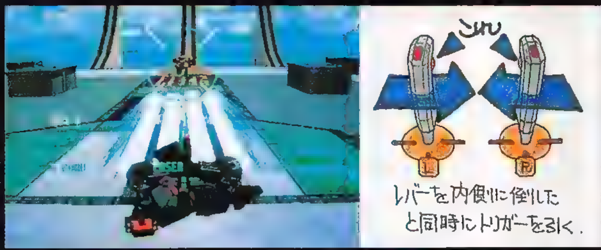
このしゃがみ攻撃の利点を挙げると3つあるので語ってみよう。

●障害物をかわす

まず初めに、この攻撃は上ナナメ45度ぐらいの方向に弾を発射するので、障害物をかわすことができる。

中でも、ボム形の武器が非常に有効で、相手が障害物のカゲに隠れたときに、しゃがみ攻撃でボムを投げると、障害物を飛び越えて、相手のところで爆発するので、相手をあぶり出せるという利点がある。

ライデンなど、相手に隠れられるとレーザーが当たらず結構キツイが、しゃがみ攻撃であぶり出してやればかなり戦いやすくなるだろう。



しゃがみはこんな感じに入力する。



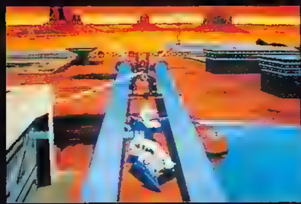
ポイッと投げて、



ドカンと相手をあぶり出せ！

●武器をかわす

接近戦のときにもしゃがみ攻撃はできるが、そのときに相手の攻撃をかわしながら自分が相手に攻撃することができる。



レーザーの下をくぐっているでしょ。

●武器のスピードが上がる

これは、中間距離で弾を撃った場合によくわかるのだが、普通に攻撃するときの着弾よりも、しゃがみ攻撃のほうが速いのだ。

攻撃が速いということは当然相手に当たるということになる。相手の体力が少なく、あと1発で終わるときに使ってみると効果的だ。

●ジャンプ対策なのか？

通常、しゃがみ攻撃をすると弾が山なりに飛んでいき、空中で爆発といったふうになる。

よってこれはジャンプした相手を下から迎撃するためのものなのかもしれない。

これに関しては今イチはっきりしないので自分で研究してみてほしい。



上方向に攻撃するのはジャンプ対策なのか？

といった感じに、しゃがみ攻撃はいろいろな可能性を秘めた攻撃方法だ。

武器のチャージ

ここでは攻撃武器のチャージについて少し語ろう。

チャージとは前回紹介したように、武器を使用した後、エネルギーがチャージされないとその武器を使うことはできないのだ。

そのチャージのされ具合によって武器の攻撃パターンが変化するものがある。

例えば、ベルグドルのミサイルは、チャージのゲージが満タンのときは4発、発射するのだが、ゲージが満タンの状態ではなく、それでもその武器を使用できるときにミサイルを発射すると、4発出るはずのミサイルが2発しか出なくなってしまう。

このように、ゲージの溜まり具合では、多少の変化があるので覚えておいてほしい。



満タンだと4発でるが、



満タンでないと2発しかでない。

8体のバーチャロイドが待ってるぜ!

電脳戦機
VIRTUAL ON
CYBER TROOPERS

バーチャロイドが作られた経緯を知ると、もっともっとこのゲームが面白くなる!その上で機体を選ぶのも楽しいぞ!







「バーチャロン」で登場する8体のバーチャロイドたち。
　これらの機体が出来上がっていく経緯にはいろいろなエピソードがある。
　バーチャロイドとして初めて制作されたテムジン、ライテン。テムジンをベースにし、火力、装甲、武装、機動性などを検討したものが、バイパーやアファームド。ライテンをベースに火力、攻撃力をアップさせていったのがドルカスやベルグドル。そして、秘密裏に作られていたのがフェイイェンだ。
　それ以外に、バーチャロイドとして試作機的存在であるバルバスバウも登場する。
　それらの性能を上手に生かし、操作し、バトルを展開していく。どの機体が好みかな。

年末年始はマーヴルでキマりっ！

MARVEL SUPER HEROES

今回はキャラ別対戦攻略の続きに必殺技の返し技を紹介。次号までのインターバルを埋めて余るぞ。

勝ちたかったら覚えろ！

ガード後の返し技

実は返せるぞ!編

今回は意外と知られていない特定の必殺技に対する返し技を徹底紹介。

担当：GYU

相手に打ち勝つためには己を鍛えることはもちろん、相手の弱点を知ることが重要。

そこでこのコーナーでは本誌マーヴル担当が厳選した「割と見逃しがちなガード後に反撃可能な技」に対する返し技をまとめてみた。これは上達への近道となるものなので絶対に押さえてほしい。

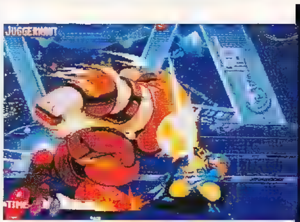
返し技に適した技

では返し技として適した技の選択基準から説明しよう。

基本的に「相手により高いダメージを与える」ということを目的に「エリアルコンボのきっかけとなる浮かせ技」を狙いたい。相手との距離が離れている場合はダッシュを使って接近しつつ用いることが基本。もちろんチェーンから浮かせ技を決めることができるならなおよい。

また浮かせ技が入らない場合は通常の連続技か単発の技（マグニートーのE－Mディスラプターや C・アメリカの大Pなど）を使う。ちなみにハルクとジャガーノートに限ってはガンマチャージとジャガーノートヘッドクラッシュがベスト。この2つは、全返し技中、出の速さや実用度でトップクラスのものといえる。

ちなみにブラックハートは返し技に乏しく、大した効果を狙えないことが多い。



ＪＮＨＣは最強の返し技。

対マグニートー

マグニートーのE－Mディスラプターは見た目よりもスキが大きく、たとえ小を画面端でガードしてもほぼ返すことができる。しかも大ならヒットしても反撃の可能性が高い。積極的に狙っていこう。

ちなみにこのE－Mディスラプター、出は速いのでマグニートーの反撃技の主力である。



E－Mディスラプターの返し技はダッシュ系でOK。

対マグニートー　E-Mディスラプター(小)

C.アメリカ	ダッシュ大Ⓟ、シールドスラッシュ（中）
ウルヴァリン	ダッシュ小Ⓟ→大Ⓚ、小Ⓟ→中Ⓟ→BVX
スパイダーマン	ダッシュ大Ⓚ
サイロック	ダッシュしゃがみ大Ⓟ
シュマゴラス	ダッシュ大Ⓟ
アイアンマン	ダッシュ中Ⓚ、ユニビーム（小）
マグニートー	E-Mディスラプター（大）、ダッシュ大Ⓟ
ジャガーノート	ダッシュレバー入れ大Ⓟ→JNP（大）、JNHC
ブラックハート	なし
ハルク	ガンマチャージ、ダッシュ大Ⓟ



対ハルク

ハルクの小ガンマチャージは先端のみのガードの場合は反撃不可だが、ハルク側が常にこれを狙うことは難しいため積極的に攻めてほしい。

この中の目玉の返し技はシュマゴラスのコマンド投げとハルクのガンマクラッシュ。他の返し技も焦らなければ簡単に返すことができる。



C・アメリカの大Pは返し技として抜群の性能を誇る。

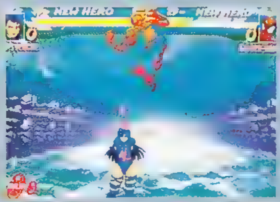
対ハルク　ガンマチャージ(小)

C.アメリカ	ダッシュ小Ⓟ→中Ⓟ、大Ⓟ
ウルヴァリン	ダッシュ小Ⓚ→中Ⓚ→大Ⓚ
スパイダーマン	ダッシュしゃがみ小Ⓚ→しゃがみ中Ⓚ→大Ⓚ
サイロック	ダッシュしゃがみ中Ⓚ→しゃがみ大Ⓟ
シュマゴラス	ダッシュ中Ⓚ、ディバイタリゼーション
アイアンマン	ダッシュしゃがみ中Ⓟ
マグニートー	E-Mディスラプター（小）、ダッシュしゃがみ大Ⓟ
ジャガーノート	しゃがみ大Ⓟ、レバー入れ大Ⓟ、JNHC
ブラックハート	中Ⓟ、小ⓅorⓀ×2
ハルク	ガンマチャージ、ガンマクラッシュ

対スパイダーマン

スパイダースティングの基本的な返し方は1段目のガードが解けた瞬間に返し技を出すこと。一応2段目のガード後でも反撃可能だが、難度が格段に厳しくなる。

また技表以外の返し方として1段目ガード後にジャンプからの空中チェーンを狙ってもいいぞー



S&Sには胡蝶隠れなどの∞SPが簡単に入る。

対スパイダーマン　スパイダースティング(小)

	1段目ガード後	2段目ガード後
C.アメリカ	中Ⓟ、S&S、FJ	ダッシュ中Ⓟ
ウルヴァリン	大Ⓚ、トルネードクロー	ガードしない
スパイダーマン	中Ⓟ、スパイダースティング	ガードしない
サイロック	しゃがみ大Ⓟ、サイドブレイドスピン 胡蝶隠れ、サイメイルシュトローム	ダッシュしゃがみ大Ⓟ
シュマゴラス	ジャンプ中Ⓚ投げ	ダッシュ中Ⓚ、しゃがみ中Ⓚ
アイアンマン	大Ⓚ、リパルサーブラスト	ダッシュしゃがみ中Ⓟ、中Ⓚ
マグニートー	中Ⓟ、E-Mディスラプター	ダッシュしゃがみ大Ⓟ
ジャガーノート	ジャンプ小Ⓚ→ジャンプ大Ⓟ、 JNHC、ボディプレス（小）	レバー入れ大Ⓟ、JNHC
ブラックハート	中Ⓟ、アーマゲドン	小Ⓚ×2
ハルク	対空ガンマチャージ、 大Ⓚ→ガンマクラッシュ	ガンマチャージ

対アイアンマン

このリパルサーブラストは空中ガード時限定。まれに2回連続でガードすることもあるが、この場合は反撃は難しい。

またJと付いているものは空中ガード解除後、レバーを相手方向に入れて連打（ウェブスイングも同様）。Dは着地後の返し技だ。



RBは空中ガード後が勝負！

対アイアンマン　リパルサーブラスト(小)

C.アメリカ	ダッシュ大Ⓟ、ジャンプ大Ⓟ→大Ⓟ
ウルヴァリン	ダッシュ小Ⓚ→大Ⓚ
スパイダーマン	ダッシュしゃがみ小Ⓚ→中Ⓟ、ウェブスイング（小）
サイロック	ダッシュ大Ⓚ→サイドブレイドスピン（小）
シュマゴラス	しゃがみ中Ⓚ
アイアンマン	ジャンプ・ユニビーム（小）、ジャンプレバー入れ大Ⓟ→中Ⓚ
マグニートー	ジャンプ・E-Mディスラプター（大）
ジャガーノート	しゃがみ中Ⓚ→JNP、JNHC
ブラックハート	中Ⓟ
ハルク	ガンマチャージ

対ウルバァリン

バーサーカーバレッジは小、しかも連打されるとかなり返しづらい技の1つ。その場で通常技もしくは必殺技だ。シュマゴラスならコマンド投げも可。

ガード後距離が開くドリルクローに対してはダッシュ系がいい。タイミング的にはさほど難しくはない。



ドリルクローにはE−Mなども余裕で入る。

対ウルヴァリン　バーサーカーバレッジ&ドリルクロー

	BV（小、連打）	DC（小）
C.アメリカ	S&S	ダッシュ中Ⓟ、大Ⓚ
ウルヴァリン	中Ⓟ→大Ⓟ	ダッシュ小Ⓚ→中Ⓚ→大Ⓚ
スパイダーマン	中Ⓟ→スパイダースティング	ダッシュ中Ⓟ
サイロック	サイドブレイドスピン 中Ⓚ→しゃがみ大Ⓚ→小サイブラスト	ダッシュしゃがみ中Ⓚ→しゃがみ大Ⓟ、 ダッシュ大Ⓟ
シュマゴラス	ディバイタリゼーション、中Ⓟ	ダッシュ中Ⓟ、カオスディメンション
アイアンマン	中Ⓟ→リパルサーブラスト（小）、 しゃがみ小Ⓚ→しゃがみ中Ⓚ →大Ⓟ→ユニビーム	ダッシュしゃがみ中Ⓟ、中Ⓚ
マグニートー	しゃがみ中Ⓚ	E-Mディスラプター（大）、 ダッシュ中Ⓟorしゃがみ大Ⓟ
ジャガーノート	JNHC	レバー入れ大Ⓟ、JNHC
ブラックハート	中Ⓟ、小Ⓚ×2	小Ⓚ×2
ハルク	ガンマチャージ	大Ⓟ、ガンマチャージ

攻めあるのみ(ちょっとウソ)

スパイダーマン

対戦攻略

担当：ＫＫＹーいなりん



スパイダーマンの対戦での攻め方を少し細かく書いていこう。

狙いはもちろんエリアルレイブ

スパイダーマンで相手を攻めるときの、一番大きな狙いはエリアルレイブである。これについてはNo.157（12月15日号）にも書いてあるが、ここでもう一度細かく説明していこう。

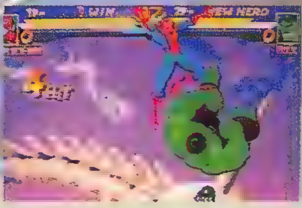
まず吹っ飛ばす技についてだが、スパイダーマンには立ち中Ⓟと中足払い↓立ち大Ⓚの2つがある。しかし実際に使っていくのは中足払い↓立ち大Ⓚ1つに絞ってよい。これは立ち中Ⓟのほうが吹っ飛ばす高さが低くてエリアルレイブが決めづらいことと、威力も中足払い↓立ち大Ⓚに劣るからである。

さて中足払い↓立ち大Ⓚで相手を吹っ飛ばしたら、レバーを相手方向斜め上に入れて自動スーパージャンプをして追いかける。なるべくHITT数を少なく威力の高い技を当てるため、中Ⓟ↓中Ⓚ↓大ウェブスイングを当てるのがベストである。

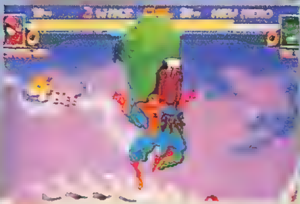
連続技ではないのだが、吹っ飛ばしたあとに中Ⓟ↓中Ⓚ↓空中投げというのがある。空中投げには連続技のダメージ修正がかからないので、決まればすごい威力である。

コツとして中足払い↓立ち大Ⓚで吹っ飛ばしたあと、スーパージャンプしてから中Ⓟ↓中Ⓚを連打で入れるのではなく、コンボのつながるギリギリまでひきつけてゆっくり当てる。こうすると落下する相手に自分が重なるので、そこを空中投げするのである。

これは抜けられてしまう可能性があるので、普段は中Ⓟ↓中Ⓚ↓大ウェブスイングで安定しよう。空中投げについてはもう一度最後に触れる。



中Ⓟ→中Ⓚと連打すると、相手はすぐに落下してしまう。



ゆっくり当てればこのように重なることができる。

しかし実戦レベルの話をすると、相手がよほど大きなスキを見せない限り、中足払い↓立ち大Ⓚを当てるのはなかなか難しい。そこで技の出が速い小足払いを使って、小足払い↓中足払い↓立ち大Ⓚとつなげていく。これなら相手のスキが小さいときでも小足払いさえ当たればエリアルレイブで大ダメージを与えることができる。

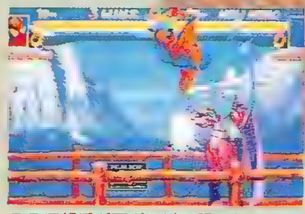
跳び込みについて

エリアルレイブの狙いどころは相手のスキを待っているだけではない。こちらからガンガン攻め込んで、自分からチャンスを作ることも必要である。

こちらから攻めるというと、まず跳び込んでいくのが頭に浮かぶ。この跳び込みを少し工夫することで、相手に嫌がられる度合いを大きくすることができる。

例えば跳び込みをただのジャンプ大Ⓟ1発と、ジャンプ大Ⓟ↓大Ⓚの2発を使い分けるのである。もちろんそこからエリアルレイブ狙いで中足払い↓立ち大Ⓚにつないでいく。相手はジャンプ攻撃が1発のときはジャンプ大Ⓟを上ガードしたあとすぐに下ガードしなくてはならないが、ジャンプ攻撃が2発のときはジャンプ大Ⓟを上ガードしたあとジャンプ大Ⓚまできちんと上ガードしなくてはいけない。

ジャンプ攻撃を1発にするときは、ジャンプ大Ⓟよりもジャンプ大Ⓚのほうが打点が高くても中足払いにつながりやすいので、こちらを使ったほうが楽である。ただ相手にジャンプ大Ⓟか大Ⓚかでジャンプ攻撃の回数がバレてしまうことにもなるので、相手のレベルも考えて1発のとき大Ⓟか大Ⓚのどちらを使うか決めてもよい。



ここで相手が下ガードに移ろうとすると、



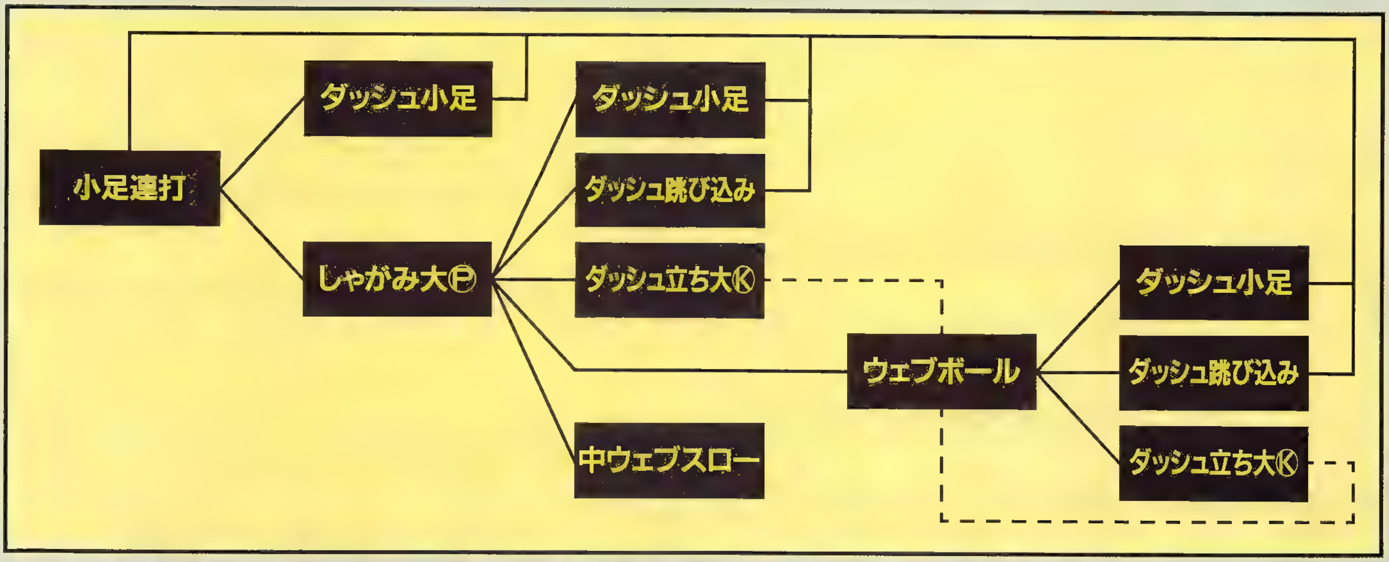
大Ⓚが当たってくれる、エリアルにつなげ。

ダッシュでラッシュ

先ほどの跳び込みについては、ラッシュをかけて相手を追い詰めてから狙ったほうが効果的である。このラッシュにも2種類あって、相手にプレッシャーをかけつつ端に追い詰めるため小技でチクチクやるのと、相手の体力を削るためにキャンセルウェブボールを出していくものがある。

ラッシュについてフローチャートを用意したので、これを見ながら説明していこう。

しかし、このフローチャート



はあくまで一例に過ぎないので、これに決まっているわけではない。

まずスタートは小足払い連打とあるが、これは2発まで当てると間合いが離されてしまうので、連打といっても一発か2発までである。

小足連打からストⅡっぽく大攻撃につなげて、キャンセル飛び道具で攻めることも有効だが（先ほどの2種類のラッシュの後者）、ここで裏をかいてダッシュ小足払いで押していってもよい。

小足連打から大攻撃につなぐなら、しゃがみ大Ⓟを使うのがよい。この技は相手に当てたりガードさせるとかなり間合いが離れるので、キャンセルしてウェブボールを出しても反撃を受けづらい。



画面端から小足×2しゃがみ大Ⓟ→ウェブボール。



こ～んなに間合いが離れる。

しゃがみ大Ⓟをガードさせたり、キャンセルしてウェブボールを出したりすると間合いが離れるので、ラッシュを続けるためには近づかなくてはならない。そこでダッシュを使うのである。

こちらのダッシュを使った行動として、3種類のパターンがある。1つ目はダッシュ小足払い、これはガードしがちな相手が次は何も技を出してこないでガードし続けるだろうと思ったときなど、主に相手を固め続けるために使っていく。

2つ目はダッシュジャンプで跳び込む、なぜダッシュジャンプかというと間合いが離れていて普通のジャンプでは届かないからである。跳び込んだら相手の状況によって、ジャンプ攻撃を出すか空中ガードし続けるかを判断する。

3つ目はダッシュ立ち大Ⓚ、これは相手が反撃してくるところを潰そうというもので、大足払いやしゃがみ大Ⓟなどリーチの長い技であればよい。これはキャラや相手によって使い分けていこう。

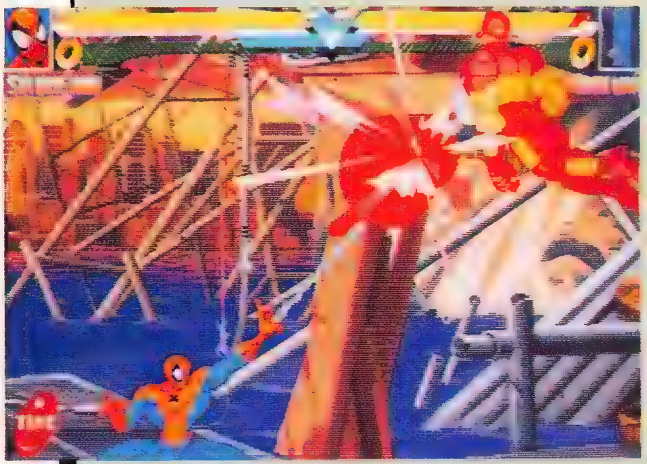
ダッシュ立ち大Ⓚからウェブボールに点線がつながっているが、これはキャンセルでウェブボールを出すということである。しかしこれだと反撃を受けてしまうこともあるので点線にしてみた。キャンセルウェブボールを狙うなら、ダッシュしゃがみ大Ⓟのほうがよい。



大足払いもリーチがあって使える。

このダッシュについてはフローチャートを見てもらえばわかるように、しゃがみ大Ⓟのあととキャンセルウェブボールのあとは、ほとんど同じことが言える。ただ大きく違うのは、しゃがみ大Ⓟのあとに中ウェブスローと書いてあることである。

これは相手がしゃがみ大Ⓟをガードしたあとに跳び込んでくるところを、中ウェブスローでつかまえようというものので、こちらがウェブスローを出すと読まれていない限り、なかなかガードされない。



オリャー、レバーをグルグル回せ。

対空技について

スパイダーマンは対空技として無敵時間のあるスパイダースティングを持っているので、対空技には恵まれたキャラであるといえる。たいていの跳び込みはこれで返すことができるのだが、空中ガードという厄介なもののおかげで万能とはいえない。

そこで空中ガードし続けながら跳び込んでくる相手には、ジャンプして空中投げを決めてやろう。そんなわかりきったことを今さら…と言わずに一応次のコーナーへの布石ということで。

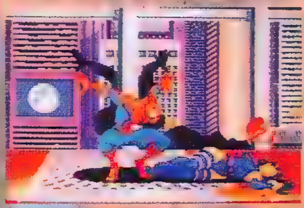
追い打ちについて

倒れている相手にさらに攻撃を加えることが、スパイダーマンの場合は投げ（空中投げも含む）とウェブスイングのあとに可能である。どちらの場合もタイミングがシビアで、投げの場合は画面端が絡まないとウェブスイングの場合は技が終わるころに当たらないと決めづらい。

追い打ちのかけ方は、倒れている相手との距離が近いときは、小足払い・立ち大Ⓚで吹っ飛ばしてエリアルレイブ。距離が遠くて吹っ飛ばしてもエリアルレイブを狙うのが難しいようなときは、小足払い→しゃがみ大Ⓟを当てる。

ただ、これは相手がボーッとしていたときの話で、相手が回転起き上がりをしたときは追い打ちをかけることはできない。

これによりスパイダーマンは最高の威力を誇る連携が可能になる。



こんなに近けりゃエリアル楽勝。



小足で起こして、



立ち大Ⓚで吹っ飛ばせ。

ジャンプ大Ⓟ→ジャンプ大Ⓚ→中足払い→立ち大Ⓚ→(スーパージャンプ)→ジャンプ中Ⓟ→ジャンプ中Ⓚ→大ウェブスイング→(追い打ち)→小足払い→立ち大Ⓚ→(スーパージャンプ)→ジャンプ中Ⓟ→ジャンプ中Ⓚ→空中投げ

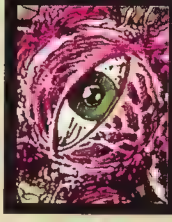
これで6ゲージ奪うことができる

最強!?まだ気が早いでシュ

シュマゴラス

対戦攻略

担当：カオスサイダー・珈琲ふりーく



カオスディメンションは強力だが、ゲージを溜めなければただのタコ。必死にゲージを溜めて大逆転を狙え！

シュマゴラスはカオスディメンションという大ダメージな技を持っている。追い打ちまで入れれば相手の体力の3分の2以上を減らせ、ほぼ勝敗を決することができる。



ミスティックステアで削ってゲージを溜める。



ディバイタリゼーションでゲージを溜める。



ゲージ溜め完了！



カオスディメンション狙い。使用後はまた溜めに専念。

そのため相手の体力を減らすのはカオスディメンションにまかせて、ゲージがないときはセッセとゲージを溜めるという闘い方が成立し得る。この闘い方の場合、カオスディメンションをはずしてしまうと敗色濃厚なので一発勝負的だ。そのときカオスディメンションの決定率を上げてくれるのがジェムである。

今回はゲージの溜め方とジェムの効果的な利用法について考えてみたのでよろしく。

鉄壁！M・ステア連携

最も手軽にゲージを溜めるには、ミスティックステアを相手にガードさせるといい。むろんヒットしても何の問題もないが、ゲージが溜まるスピードは変わらないし、削りダメージもそこそこ大きいので削りでも十分なのだ。

ミスティックステアは攻撃判定が広く、相手にしてみれば跳び込みにくい。とはいってもただ出しているだけだと跳び込まれてしまう。そこで通常技で相手の動きを止めてからキャンセルで出して使いたい。まずは比較的近い間合いの場合からいこう。

●しゃがみ小パンチ→しゃがみ大キック→キャンセル大ミスティックステア

しゃがみ小パンチはガードされてもヒットしてもどちらでもいい。しゃがみ小パンチからしゃがみ大キックはゆっくりめにつないで溜め時間をかせぐ。しゃがみ大キックからは早めにキャンセル大ミスティックを出そう。

これで相手はミスティックステアをガードせざるを得なくなるだろう。しゃがみ小パンチからしゃがみ大キックのつなぎの部分で跳び込まれても、しゃがみ大キックを強制的に空中ガードさせることができ、そのままミスティックステアで削れるのだ。しゃがみ小パンチがヒットしていればしゃがみ大キックは連続で入ってくれるしね。問題はしゃがみ大キックから大ミスティックステアの部分だが、ここもまず跳び込まれることはないだろう。もし跳び込まれるようだったらキャンセルをより早く行ってみよう。それでもだめだったら、相手の跳び込みを見てから小でミスティックステアを出して、対空っぽく使えばOKだ。



しゃがみ小パンチから、



しゃがみ大キックを出して、



大ミスティックステアで削る。

次は遠めの場合。



遠間なら大パンチから使うといい。

●しゃがみ大パンチ→キャンセル小ミスティックステア

しゃがみ大パンチはできるだけ離れた間合いでガードさせる。相手がジャンプしたら相手が小ミスティックステアの上に乗っかるように出す。これでミスティックステアをガードさせることができるぞ。ガードのさせ方によっては相手の着地にまたしゃがみ大パンチを重ねて…なんてこともできる。

相手がジャンプしてこなかったら大ミスティックステアを出す。反応が遅れるとガードせざるを得ないだろうし、跳び越されても間合いが離れているので痛くもかゆくもない。しゃがみ大パンチがヒットしたときは、さらに間合いが離れるのでより安全である。お互い端と端になったら大ミスティックステアを出す。ガードされたら小ミスティックステアをもう一回出す。相手がジャンプのタイミングを間違えれば、小ミスティックステアの上に乗っかることになる。うまく跳び越してきたら、着地に立ち大パンチを重ねてやればまた端と端だ。1発目の大ミスティックステアを跳び越されても立ち大パンチを重ねてやろう。

こう書くと脱出不能に感じるかもしれないが、スーパージャンプで簡単に脱出されてしまう。

必要不可欠！投げ連携

俗にいう当て投げである。嫌いな人もいるみたいだけどガードしてるのがわかってるのに打撃技を使う気にはなれないし、シュマゴラスにとって大量にゲージが溜まるディバイタリゼーションは狙うべき必殺技なのだ。

では実戦レベルで有効な連携を2つ挙げよう。

●ダッシュ立ち小パンチ→キャンセルディバイタリゼーション

ダッシュ立ち小パンチは少し前進するので、特に密着で出す必要はない。またガードされてもヒットしてもいい。

この連携から脱出するにはジャンプすればよい。ダッシュ小パンチをガードした場合は、ガードした側が先に通常投げで投げることも可能だ。

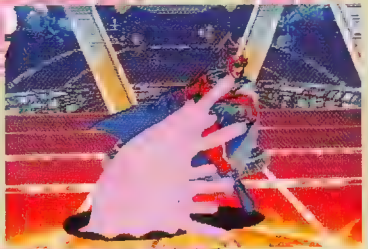
●ジャンプ中パンチ（裏まわりジャンプ中キックでも可）

→ディバイタリゼーション

まあこれも解説の必要はないだろう。ジャンプ攻撃から立ち小パンチを出して、それからディバイタリゼーションでもいい。

これもジャンプで脱出できる。

一応こんなところだが、ディバイタリゼーションはある程度パンチやキックの通常投げでも代用できる。この場合投げ抜けされたり、通常技になったりしやすいが、うまいタイミングで投げればジャンプで脱出されないことがある。これはディバイタリゼーションは、ジャンプしかかりを投げることができないが、通常投げはジャンプしかかりを投げることができるためだ。ただしこの投げ合いは防御側が有利なので、防御側が投げを入力していれば問題はないだろう。







ジャンプ中キックや、立ち小パンチから、ディバイタリゼーション！

超重要！ジェム連携

シュマゴラスは全キャラ中最もジェムを有効に利用できるキャラである。ジェムが勝敗を分けるといっても過言ではない。

その理由はカオスディメンションとジェムの密接な関係にある。カオスディメンションは、出かかりを当てようが変身後つかみを狙おうが、相手に接近しなくてはならない。その相手への接近を比較的容易にしてくれるのがジェムなのだ。TIMEは石化で相手の動きを止めることができるし、REALITYは相手にガードさせることができる。SPACEは相手の技をくらってもひるまなくなるし、SOULは接近中ダメージを受けても体力を回復してくれる。

相手への接近が容易になるということはディバイタリゼーションも狙いやすくなるのはいうまでもないだろう。

そしてMINDはカオスディメンション1回分と考えることができる。ゲージ不足に苦しんでいるシュマゴラスにとっては最も重要なジェムである。

残念ながらPOWERは他ジェムほどの劇的な効果はない。カオスディメンションを使うと効果が消えてしまうからだ。しかしPOWERをつけたときのエリアルレイブのダメージは半端じゃないので、ダッシュ小パンチ→立ち中キックで浮かせて…のエリアルレイブを積極的に狙っていこう。



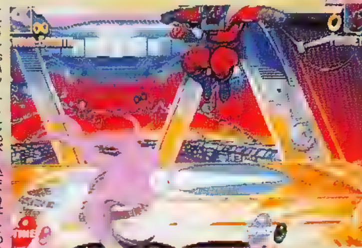
REALITYの飛び道具で、相手を固めておいて…

おさらいでシュ

前号までのおさらい的なまとめを載せておこう。これを知っておかないとどうしようもないからね。要点だけを書いておくので詳しくは前号、前々号を見よう。

●反撃技としての立ち小パンチ→立ち中パンチ

シュマゴラスの技の中で最も出の速い技は立ち小パンチだ。相手の技をガードして反撃できそうなときは、この立ち小パンチから立ち中キックにチェーンコンボでつないで相手を浮かせる。立ち小パンチが届かないときは立ち小パンチをダッシュ小パンチにするといい。もちろん立ち小パンチやダッシュ小パンチからディバイタリゼーションという手もある。





立ち大パンチに跳び込まれても、カオスディメンションでキャンセルだ！

●相手を浮かせたら中パンチから

立ち中キックで相手を浮かせたら相手方向へジャンプ。すると自動でスーパージャンプになるのですぐ中パンチ→中キックと押そう。そこからワンテンポおいて、さらに中パンチ→中キック→レバー上入れ大パンチまで連続になるぞ。また適当なところでやめて投げにいくことも可能だ。中P中K中P中Kから中空中ミスティックスマッシュは連続ではないが、逆ガードになることが多いので面白いぞ。

●対空カオスディメンション

カオスディメンションを入力した直後の変身モーションは攻撃判定を持っており、出かかりが無敵だ。空中ガードされてしまう場合もあるが対空性能は高い。

通常技だったらどこでも空キャンセルして出せるので、大技やしゃがみ中キックに跳び込まれたときもあわてずさわがずカオスディメンションを出そう。対空としてヒットしたときは相手方向にジャンプしての連続つかみがやりやすいというメリットもあり、狙っていくしかないぞ。

シュマゴラスの好物ジェムランキング

順位	ジェム	コメント
1位	MIND	これを使えばゲージ満タンに！カオスディメンションの素なのだ。「MINDがあれば1ラウンドとれまシュ」
2位	TIME	得意ジェムだけあって便利。石化させてカオスディメンションはウハウハだ。「ガードさせ投げもしやすいでシュ」
3位	REALITY	大パンチの誘導弾を出せば相手に接近しやすいぞ。接近したらどうかって？「やることはひとつでシュ」
4位	SPACE	とにかくひるまないのがいい。何発かくらってもカオスディメンションで大逆転だ。「失敗したら悲劇でシュ」
5位	SOUL	やはり体力回復は魅力！体力満タンからでも使って、突撃準備するのだ。「相手に渡すよりマシでシュ」
6位	POWER	カオスディメンションをを使うと強制的にPOWERの効果が切れてしまう。「エリアルレイブを狙うといいでシュ」

唸れ!吠えろ! ジャガーノート

担当：ワイルダーK-TAN



技の硬直につけ込まれるのは嫌だが、使い方次第でどうにでもなるぜ！

ジャガーノートパンチを効率よく使う

相手にヒットすれば多大なるダメージを与えることのできるジャガーノートの技の数数ではあるが、それはあくまで、「あ・た・れ・ば」の話。

じゃあ当てにいってやろうじゃないか…というのがこのコーナー。

まずは、ジャガーノートパンチの使い方を見ていこう。主に使用する場面というのは**対空、連続技、相手の飛び道具に合わせる**の3つぐらいだろう。もちろん他にも使い方はあるが、まずはこの3つを見ていくことにしよう。

ジャガーノートパンチという技は、大ボタンで出すと硬直が長いためにガードさせても反撃されるが、小ならば反撃を受けることはまずない。

ただし、相手を画面端に追い込んだときに単発で出してしまうと、間合いが開かないために、この場合は反撃をくらってしまうので注意しよう。

通常技にキャンセルをかけて出せば大丈夫だぞ。

さて、対空で使用する場合だが、この場合は小ボタンで相手を迎撃しよう。もちろん、ガードされても反撃は受けないぞ。それから、パワーアップをしていたほうが、ヒットしたときの威力といいガードさせたときの体力削りといい、とても有効なので、まめにパワーアップしておくといいだろう。



む～ん!!

また、←↙↓↘→＋Ⓚボタンでボディプレスのような技を出せるので、これを対空技として使ってみてもいいだろう。しいて言うなら、ジャガーノートパンチは相手のノーマルジャンプに対して使用し、ボディプレスはスーパージャンプに対して使うといいだろう。この技は空中で出すこともでき、小なら、相手にガードされても反撃を受けることは少ない。

お次は、連続技として使うとき。これは、しゃがみ大パンチが届かなくて、エリアルレイブを狙えそうもないときに使用しよう。

ジャガーノートの地上での連続技は、

●ジャンプ小Ⓚ↓ジャンプ大Ⓟ↓小足払い↓中足払い↓小or中ジャガーノートパンチ

相手が中足払いで転んだときに移動起き上がりをされるとジャガーノートパンチは当たらないが、これはこれでかなり強力だ。



中足払いにキャンセルをかけて。



追い打ちでJNパンチ。

●ジャンプ小Ⓚ ジャンプ大Ⓟ↓立ち大Ⓟ↓小ジャガーノートパンチorジャガノート(以下JN) ヘッドクラッシュ

確実にJNパンチを相手に当てるための連続技だ。インフィニティゲージが溜まっていたら、JNヘッドクラッシュを狙っていこう。

エリアルレイブの復習もちょっとしておこうか。

●相手との間合いが近いとき、ジャンプ小Ⓚ↓ジャンプ大Ⓟ↓しゃがみ大パンチ↓スーパージャンプ↓空中でタイミングよく小Ⓟ↓小Ⓚ↓中Ⓟ↓中Ⓚ↓大Ⓟと入力

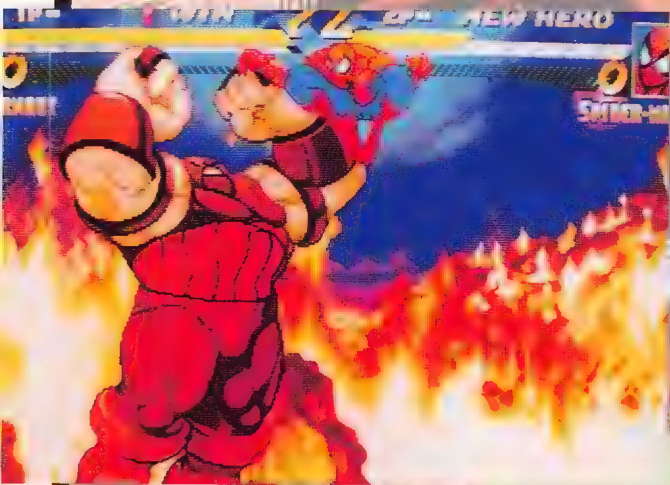
間合いによって全部入らないときがあるので、中Ⓚを省くこともある。

●相手との間合いが少し離れているときはジャンプ小Ⓚ↓ジャンプ大Ⓟ↓レバー前入れ立ち大Ⓟ↓レバー斜め上に入れてスーパージャンプ↓空中で小Ⓟ↓中Ⓚと入力

着地したときにしゃがみ大パンチが当たりそうもないときに使用しよう。

このレバー前立大Ⓟからのエリアルは、決める機会が多く非常に重要。画面端なら、中アースクエイクから立大Ⓟがつながるし、投げ追い打ちで立orしゃがみ小Ⓚから大Ⓟ↓エリアルも可能だぞ！

それから、近距離のときに使うエリアルレイブだが、相手を画面端に追い込んでいた場合は、最後の大Ⓟを、空中投げに置き換えてもいい。



斜め左腕付辺に投げの判定があるのだ。

飛び道具に合わせるとき

相手の飛び道具にJNパンチを合わせるというのは、ほとんどバクチ的なものがある。

飛び道具を持っているキャラは、だいたい遠くから撃ってくるか、通常技にキャンセルをかけて出してくるのがほとんどだろう。



大ボディプレスでもいいぜ。

前者の場合は、非常に大JNパンチを合わせやすい。見てからでも間に合うが、できれば相手のクセを読んで出すほうが望ましい。

後者の場合だが、足払い↓飛び道具を例に取って考えてみよう。何と、足払いをガードしたあとにレバーを斜め上に入れておくと、飛び道具を跳び越えることができるのだ。

跳び越えることができたら、すかさず連続技を狙いに行こう。



このぐらいの間合いなら。



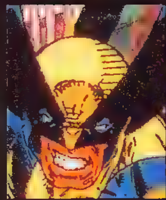
簡単に跳べるのだ。

ただし、相手との間合いがあまりにも近いと跳び越すことはできないぞ。それから、上に飛び道具を撃たれることもあるので注意したい。

また、大Ⓟや大Ⓚでワザとスキを相手に見せつつ、タイミングを遅らせJNパンチを出すのも面白いぞ。

男は強さより優しさ
ウルヴィ改造計画

担当：ジン小鉄



最近、非常に風当たりの厳しいウルヴァリン。なんか悪いことした？

憎まれっ子世にはばかる

最近、ウルヴァリンを使っていると、友だちが嫌な顔をすることはないですか。対戦台でプレイしていても、だれも乱入してこないことはないですか。

そんなあなたのウルヴァリンは、嫌われています。

なんだか最近、ウルヴァリンは嫌われているらしい。前作ならまだしも、なぜ今回まで嫌われなきゃいかんのだ？なにも悪いことはしていないと思うのだが…。

ちゅーことで、自分で考えても答えは出ないので、色々な人たちの意見を聞いてみたところ…「単純作業ばかりなのに強い」「暴れているだけ、なにも考えていなさそう（プレイスタイルが）」「小さい」「オヤジだから」「なんとなく」と、こんな答えが出てきたのだ。



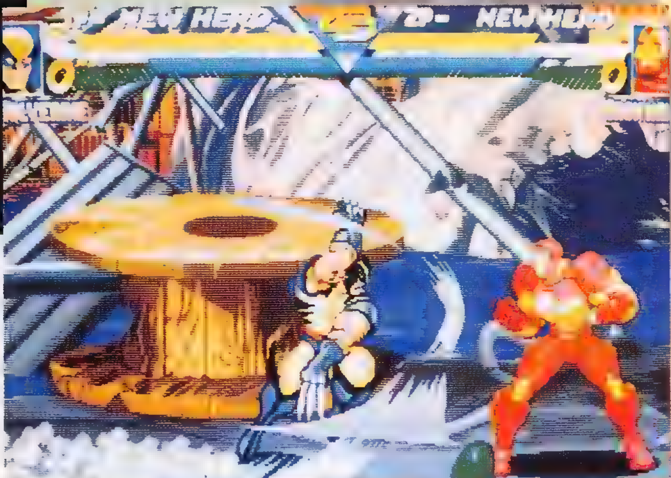
小さいのは、非常に便利。技がよくスカるらしい。

最後の3つはどうでもいいが、最初の2つが問題になってきそう。この2つをどうにかしてしまえば、嫌われないウルヴァリンになれるかも。もう少し問題点を掘り下げてみよう。「暴れているだけ、何も考えていなさそう」というのは、前作からいる「野性ウルヴァリン」のことだろう。とくに決まった攻撃パターンなどはなく、ダッシュのスピードで押しきってしまうタイプだ。

この「野性」は、パターンが見えないのでたしかに嫌なのだが、無駄な攻撃が多く、防御が非常に甘い。よって、ガードに徹しられると、いつか攻撃に大きなスキができてしまい、それを突け込まれてしまう。

「野性」は決して褒められる闘い方ではないので、「自分は野性」と思ったら、ぜひ考えてほしい。

もう一つの「単純作業」は、非常にやっかいなタイプだ。攻撃のパターンは多くないのだが、強力な技だけで攻撃を組み立て、スキの少ない攻めで防御も堅いのだ。



野性ウルヴィーは、よく空振りをする。そこが弱点だ。

嫌な攻めパターンとしては、小足払い→中パンチ→弱バーサーカーバレッジや、小足払い→しゃがみ大キック→弱ドリルクローなどで、これはなかなか反撃できない。

しかし、攻撃パターンがこの程度しかないウルヴァリンは、地上戦メインで空中戦が苦手（だと思う）なので、スーパージャンプで逃げ回られると手が出せなくなるだろう。



小足払い…、



大キック…、

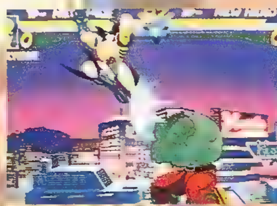


弱ドリルクローは、まず反撃されないのだ。

とくに、飛行能力のあるアイアンマンやマグニートー、空中ダッシュするブラックハートなどは天敵だ。

もてる男になるために…

では、どうすれば皆に好かれるウルヴァリンになるのか？答えは簡単。「野性」でも「単純操作」でもない、「テクニカル」ウルヴァリンを目指せばいいのだ。



急降下キック…、



大キック…、



しゃがみ中パンチにつなげて、大キックで持ち上げるのだ。

「テクニカル」とは？エリアルレイブをビシバシ決め、ジャンプ急降下キック（ジャンプ⬇中キック）を巧みに使いこなすウルヴァリン…って、今までの攻略と同じじゃないか。

要は、地上戦も空中戦もこなせるウルヴァリンになれってことだ。あとはインフィニティゲージとジェムの使い方だろう。

カッコよいウルヴァリン

手堅いウルヴァリンは、インフィニティゲージをカウンターのためにしか使わないだろうが、それでは全然カッコよくない。やはり、インフィニティゲージはウェポンXのために使ってやろう。

出るまでが遅いので、使い方を考えないと、まず当たらない。狙いどころとしては、飛び道具を撃つときだ。ウェポンXのダッシュ中は飛び道具を突き抜けるので、タイミングさえあっていれば、ほぼ決まるだろう。他にも、大技のスキには狙っていきたい。

手堅く攻めるばかりではなく、たまにはカッコよく勝つ闘い方をしてみようね。



この程度なら、へっちゃらさ。

今号もはりきっていってみよう
サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣

さらっと対CPUを流して、キャラ別対戦攻略をじっくりと。

CPUキャラの弱点を狙え
対CPUシンプルパターン

これで一応なんとかなるけど、
一発が怖いゲームなので慎重にね。

パターンを考えた人：斬紅郎チーム
まとめた人：CAFE

斬紅郎無双剣のCPUは、対戦風に闘っているとなかなか勝てないよね。でもある種の単純な攻撃には弱いのだ。ここではその単純な攻撃について触れてみよう。

コマンド投げを持っているキャラは一括して、そうでないキャラはキャラ別に紹介するのでよろしく。

跳び込んでコマンド投げ

コマンド投げを持っているキャラはこのパターンを使うことができる。

やり方は簡単！

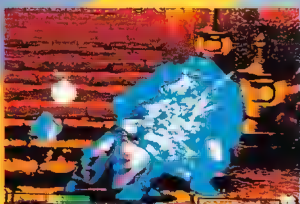
相手の目の前に着地するように跳び込んで、着地したらコマンド投げで投げる。

これだけでもなんとかなるものだが勝率を上げるためのコツは、自分がジャンプした瞬間にジャンプ大斬りを出すといい。うまくいけば相手はガードポーズをとって動きが止まるし、相手に跳ばれていてもジャンプ大斬りを当てることができる。

CPUキャラの落ちつきがなくてなかなか投げることができないときは、ジャンプ大斬りなど自キャラの跳び込み用の技を地上のCPUキャラに当てるように出す、すなわち通常の跳び込み攻撃を狙う手もある。ただしこれは率が悪いので、原則としてコマンド投げ狙いがよいだろう。



ジャンプと同時に大斬りなどをから振りして跳び込み、



着地でコマンド投げを入れる。

起き上がりをコマンド投げ

これもコマンド投げを持っているキャラ限定のパターンだ。

まずなんとかしてCPUキャラをダウンさせる。前述の跳び込みコマンド投げなどが手っとり早いだろう。CPUキャラをダウンさせたら、表の通常技を起き上がりに重ねてキャンセルコマンド投げを入力する。通常技をCPUキャラがガードしてくれたら成功だ。コマンド投げは一部を除きダウン効果を持っているので、以下くりかえしを狙える。ただし通常技がヒットしてしまうとコマンド投げは入らないので念のため。

半蔵とガルフォードはガードさせキャンセルできる技がないので、ジャンプ大斬りを深めにガードさせてコマンド投げを狙うといい。

ではコマンド投げを持っていないキャラ別に入ろう。



通常技をガードさせて、



キャンセルコマンド投げ！

通常技ガードさせ、キャンセルコマンド投げパターンで使う通常技	
ナコルル	レバー➡D
破沙羅	レバー⬆or⬇D
修羅幻十郎	近立ち中斬り
服部半蔵	
ガルフォード	
リムルル	ニュートラルD



忍者はジャンプ大斬りから、



コマンド投げ！

閑丸

●修羅、羅刹共通基本パターン

スタート前から前に歩いてスタートと同時にしゃがみ中斬りキャンセル小雨流狂落斬を入れる。相手がダウンしたら起き上がりにさらにしゃがみ中斬りを重ねる。しゃがみ中斬りをガードされたら、空中ガードしつつ相手に跳び込んで相手と密着できたらしゃがみ中斬りを狙っていく。相手のジャンプ攻撃を空中ガードしたら、相手が横にいれば小斬り、相手が斜め下にいれ


しゃがみ中斬りから、


キャンセル小狂落斬。

ば大斬りで反撃しよう。

●対斬紅郎パターン

スタート前から前に歩いてスタートと同時に前ジャンプして昇りで大斬りを出す。そのまま画面端に斬紅郎を押しつけつつ、どんどん昇りジャンプ大斬りを出していけば勝てるぞ。画面端から逃げられても、しつこくジャンプで追っかけて密着から昇りジャンプ大斬りだ。

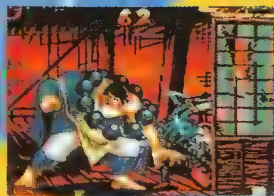

昇りジャンプをすると反撃してくるので、


大斬りを当てる。

骸羅

●修羅

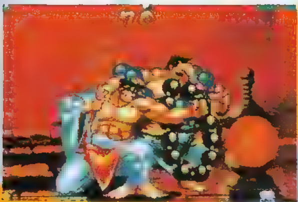
スタート直後や、空中ガードしつつ跳び込んでからの密着状態でしゃがみ中斬りから円心殺～地を入れる。円心殺～地はダウン技なので、起き上がりにさらにしゃがみ中斬りを重ねていく。以下くり返しだ。


しゃがみ中斬りから、


キャンセル円心殺～地。コマンド投げパターンだね。

●羅刹

つかむぞ～尻めくりをガードさせるとCPUキャラは反撃してくる。それをガードしてガードキャンセルでつかむぞ～を入れる。つかむぞ～はダウン技なので、起き上がりにさらにつかむぞ～を重ねていく。以下くり返し。


つかむぞ～尻めくりをガードさせると、


反撃がくるのでガードキャンセル。

天草

●修羅、羅刹共通基本パターン

スタート前から前に歩いて、スタートと同時にしゃがみD連打。4発入って気絶してもしゃがみD連打。間合いが離れたらジャンプで近づいて着地してからしゃがみD連打。ジャンプDを当ててからでもいい。逢魔刻で近づく手もあるが、コマンド投げされてしまうこともあるぞ。

幻十郎

●羅刹基本パターン

裏桜華・菖蒲を押しっぱなしでガードさせてはね上げる。裏桜華の落下に合わせて相手に近寄り、しゃがみDを3発ヒットさせキャンセル三空殺で気絶を狙う。CPUキャラが気絶したら裏桜華をヒットさせて近距離しゃがみ大斬りキャンセル三空殺を入れる。CPUキャラの裏にまわって近距離立ち中斬りキャンセル裏桜華→近距離立ち中斬りでもOKだ。

修羅はコマンド投げを持っているので、大丈夫だね。

覇王丸

●修羅基本パターン

跳び込みDからしゃがみDを狙うのが簡単。ただしダメージ効率が悪いので相手の動きを見つつ大斬りなどをヒットさせていこう。

●羅刹基本パターン

近間で旋風波を出す。ヒットしたらダッシュ中斬りを入れてキャンセル旋空波。以下くり返しだ。

右京

●修羅基本パターン

相手をダウンさせたら秘剣・霜風を溜めて、起き上がりを霜風で攻撃するとよくくらってくれる。霜風はダウン技なので以下くり返し。

霜風を起き上がりに重ねるときは少し遅めに重ねるといい。最初に相手をダウンさせる技も霜風で、遠間から出すとうまくいきやすいぞ。


相手の起き上がりに、


霜風を重ねる。

●羅刹基本パターン

ズームアウトした間合いで陽炎を撃ってCPUキャラを跳ばせて、遠距離立ち大斬りで落とす。

端に追い込まれたら空中ガードしながら逆側に逃げる。遠立ち大斬りを相手の着地で当てると2段になる。そこからさらに相手が跳び込んできて、さらに遠立ち大斬りが2段入れば相手は気絶するぞ。

骸羅、破沙羅、右京に対しては、雲雀をガードさせると反撃してくるので垂直ジャンプツバメ返しを出せばヒットする。ツバメ返しが届かない場合は前ジャンプツバメ返しを使おう。

●対斬紅郎パターン

対斬紅郎戦は修羅も羅刹も共通だ。

スタート前から前進してスタートしたら、前ジャンプから昇りで中斬りを出す。そのまま画面端に斬紅郎を押しつつどんどん昇りジャンプ中斬りを出していけば勝てるぞ。画面端から逃げられてもしつこくジャンプで追っかけて密着から昇りジャンプ中斬りだ。

狂死郎

●修羅、羅刹共通基本パターン

跳び込んでジャンプDから近距離立ち中斬りキャンセル必殺技を入れる。修羅はガマ、羅刹は回天曲舞・地を使う。

あまり深く跳び込むとくぐられてしまうので気をつけよう。ジャンプDを出すまでは当然空中ガードしておく。相手がジャンプ攻撃をしてきたら、空中ガード後血煙曲輪を出すといい。地上の相手にあてようとして出したジャンプDがジャンプした相手に当たることもあるぞ。


ジャンプDから、


近立ち中斬りキャンセル必殺技。

●対斬紅郎パターン

近間ならしゃがみ小斬り、少し遠間ならしゃがみ中斬りをガードさせると、斬紅郎が反応してくるのでそれに反応する。斬紅郎が不意打ちを出してそれがスカったら、修羅はしゃがみ大斬りキャンセルガマ、羅刹はしゃがみ大斬りキャンセル小火炎曲舞を入れる。斬紅郎が不意打ちではなく遠距離立ち大斬りを出してきたら、ガードして遠距離立ち中斬りで反撃しよう。

以上対CPUパターンの中で単純なものを選んでみた。あと対斬紅郎で斬紅郎の近距離立ち大斬りを空中ガードしてから大斬りなどで反撃するという共通パターンもあるので試してみてね。



今月のイッパツネタ!

サムライスピリッツ 狂死郎無双剣

最強の狂死郎を目指すには、
小技の使い方がポイントだ。
人はそれを「狂死郎無双剣」
と呼ぶ。かどうかは知らない。

担当：J★笹

[illegible]

狂死郎は、前にも書いたとおり、小技でコンコン押していきたいキャラである。

自分から跳び込んだりするのは、あまり好ましくない。常に地上戦を好み、相手の攻撃が届きにくい中間間合いから、こちらの長い小技をペチペチと当てて、相手を跳ばせて落とす、これこそが、狂死郎無双剣の神髄といえよう。

では、そのために知っておかなければならないこと。それは、基本技の性質についてだ。前にも軽く触れたが、今回はより詳しくいってみよう。

[illegible]

●立ち小斬り（遠）

すべてはこの技から始まる。半蔵、ガルフォードの飛び道具や、相手の技の出かかりをツブす効果がある。

常にこの技が当たる間合いを保ち、この技を当てつつ押していく。

●しゃがみ小斬り（遠）

立ち小よりもリーチが長いのが利点。

リーチは、しゃがみ中斬りとほぼ同じ長さ。でもこちらのほうがスキが少ないし出も速い。よって、確実に入りそうにない場合、こちらを使うのがよい。

反撃用としても、ガードされると反撃される中よりも、小のほうが確実。

●立ち中斬り（遠）

スカるとんでもなくスキがあり、跳ばれているとヤバイ技。

基本的には出してはいけない。

●しゃがみ中斬り

立ち中を使わずに、反撃用にはこの技を主に使おう。

スキも小さく、リーチも長い（立ち中とほぼ同じ）。

●立ち中斬り（近）

キャンセルがかかり、連続技になる。近距離戦での要となる技。

キャンセルして、ガマや超必につなぐと効果的。

反撃以外にも、跳び込みをABでスカして、着地に立ち中→ガマを狙ってみたり、回り込み→立ち中→超必を狙ったりと、使用頻度は高い。

●立ち大斬り（遠）


AB避けから…、


立ち中→ガマとつなごう。


AB回り込みから…、


立ち中→超必で気絶させらせる！

出るのも遅いし、リーチも短い。しゃがみ大斬りのほうが出も速いし、キャンセルもできる分使える。唯一、先のほうで当てたときのダメージが、こちらのほうが高いところが利点か？

●しゃがみ大斬り（遠）

立ち中斬り（近）の出ない間合いでは、反撃用としてしゃがみ大斬りが活躍する。

ただし、確実に入れないと、逆に相手の反撃をくらう危険性があるので、中、小斬りで安定するのもよし。ただ、大からガマでかなり減らせるので、狙いたい技ではある。

●小足払い（◆D）

接近戦では、この技くらいしか、安心して出せる技がない。

基本的に狂死郎は接近戦を苦手とするので、近づかれたらサッサと逃げジャンプなりするのがよい。

●そのほかの技

逃げ中斬り、バックダッシュ血煙などは、前回書いたとおり。

回転曲舞は端に詰められたときの脱出用。

近距離のしゃがみ大斬りは、絶対に出してはダメ。

[illegible]

基本は、小技でカタめて、相手が跳んだところを、くぐって"立ち中斬り"で落とすことだ。

めくりで強力な技がない奴には、これでほぼ安定できる。

さらに、一度転ばせたら、火炎曲舞で削りに行けば完ぺキ。


くぐって立ち中。これだけ！

しかし、火炎曲舞は、重ね方が甘いと逃げられるので、あまりいい気になって重ねないこと。

ダッシュは基本的にD。たまに中斬り、小斬りを使う。でも、どれもガードされたらスキだらけなので使わないか。


火炎はジャンプで逃げられる！注意。

回り込みから、立ち中→ガマor超必を、攻めの中心にするとよい。立ち中→超必は決まれば気絶するので、勝ったも同然である。正面からでも、立ち中→超必は、連携技として役立つ。超必の時間差が引っかかる。

[illegible]

●J大→しゃがみ大→ガマ

基本3段。しかし狙い所は少ない。J大斬りは高めでめくりになるので狙ってみよう。

●JK→立ち中→ガマ

これも基本。引きつけて蹴りを出そう。


いちおうめくりになる。連続にもなるぞ！

●裏立ち中→鬼の舞

気絶を狙える連続技。回り込みから狙おう。

●裏J大→しゃがみ大→鬼の舞

実戦じゃまず決まらないが、狂死郎最大威力の連続技。

●後ろ投げ〜しゃがみ大→鬼の舞

少し歩いて入れる。ガマで安定するよりもこれを狙おう。


キャラごとに、少し歩いたりして入れないとダメ。



これぞ花諷院流～羅刹限定～

円心殺法

「骸羅やるなら円心殺」。このキーワードを胸に、できるだけ確実な決め方を模索してみた。

担当：アディトシ

骸羅のラウンドスタート前の動きは、相手を円心殺の間合い内に入れるべく、密着状態を心掛ける。

当然、狙うべき筆頭の技として、円心殺のコマンドを先行ぎみに入力しておき、相手をつかみにかかろう。大振りな技は論外として、小技で連打がきくもので連続技にしてこない限り、うまく決まるはずだ。多少、くらっても別に問題ないし、コマンドの性質上ガードキャンセルもかかりやすい。

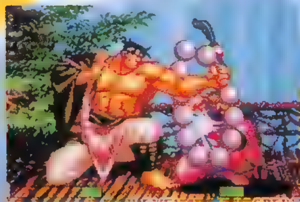
この開幕円心殺は、骸羅の基本中の基本であり、1つの大きな軸として、ジャンプ、避け等を織り混ぜつつ、ラウンドをスタートさせよう。

空中ガードという新システムのおかげで、跳び込みがある程度容易にできるようになった。しかし、このゲームはうまく跳び込めたからといって、有利には違いないが、即相手に大ダメージというわけにはいかない。特に骸羅の場合、打撃技が大振りなため小斬りで2、3発刻んでからの攻防となる。

が、小斬りを当てることができるなら、円心殺も入るはず。そう、跳び込んだ際にも真っ先に狙うものは円心殺。

ジャンプ小斬り↓円心殺としてもいいが、ジャンプ技を何も出さずにすかしてからかけたほうが強力。だったら円心殺（天）でもよさそうだが、間合いが限定されるし、何より空中ガードができない。

よって円心殺（天）は、使う必要のない技なのだ。



しゃがみ中（近）をガードさせて…。起き上がりにも狙おう。



オウ、HAMEデース。い～や、ガードするYOUが悪い！

空中ガードできない技で相手が迎撃してくるようなら、判定と威力の高い、ジャンプ大斬りを出すようにする。

また、すかし円心殺ばかりだと芸がないから、すかしジャンプ→しゃがみ中斬りキャンセル円心殺、といった具合にアクセントをつけよう。

こちらから円心殺の間合いに相手を入れるには、開幕前にレバーを前に入れっ放しにするか、跳び込むか、そしてダッシュするかである。

先の号でも述べたように、ダッシュ技は蹴りを使用したほうが、次の攻撃には移行しやすい。というか、ダッシュ蹴り→立ち蹴り（レバー前入れ）→円心殺は、多少間合いが関係するものの連続技だ。

よって相手がくらってなくても、ダッシュ蹴りが深く入れば円心殺は、その時点で決定したようなもの。

基本的にダッシュできる状況というのは、相手が様子をうかがってじっとしているとき。もしくはガードすると大きく跳ね返る必殺技の後。

バサラの空刺し、忍者のうつせみ、閑丸の緋刀流等ガード後は、たいていダッシュ中斬りが返し技になるはず。

そこでまた、ダッシュ中斬りが入るなら…となってダッシュ円心殺を使用したほうが、断然よいとなるわけだ。

ダッシュ蹴りは次につながるし、小ジャンプで下段技をかわせるので、まだ利用価値はあるけどね。

円心殺は吸い込み間合いが広い。相手に追い詰められて技をくらっていても、とりあえずコマンドを入力しておけば、攻撃の途切れ目に自動でつかまえてくれる。ただし気絶させられたり、死ぬまで永久に入ってしまう連続技を持つキャラに対しては、当然注意が必要。

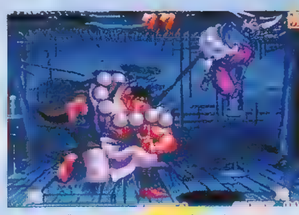
また、ガードキャンセルで反撃を試みるなら、よっぽど密着していない限り円心殺よりも、ぶちころしを使用したほうがいい。

さらに跳び込まれた場合。相手の跳び込み技をガードキャンセルか、避けてから（跳び込みに限らず）円心殺を決める。技で迎撃するなら、昇り小斬り（前斜め）で落としてから、着地後にも狙おう。

ここまで書いてきた円心殺の狙いどころは、すべてジャンプと避けによって回避される恐れがある。

対策として、避けに対しては出てる時間の長い地震丸をめくり、ガード方向の惑わしを狙って。ジャンプに対しては遠立ち大斬り（地震丸でも可）を〝円心殺の狙いどころ〟で出しておく。こうすれば相手も、そう易々とは回避できないだろう。

最後に、防御崩しで前に相手を押し出した場合も、円心殺の狙いどころ。これは回避不能。それと近立ち大斬り→円心殺は連続技だ。ムチャクチャ威力が高いぞ。



遠くに跳ねる必殺技をガードしたら、すぐにダッシュ。



ここでダッシュ中斬りなんてもったいない。絶対円心殺！

レバーグルグル法

円心殺で相手を回している最中、レバーをグルグル回すと回転数が増え、威力も高くなる。割と常識化してるが、やってなかった人は絶対にやったほうがいいぞ。



こんなに、しゃかりきになっても威力は大差なし。普通に回そうぜ。



避け、ジャンプ対策に最適。普通に出してもガードはムズイ。



選ぶ
ト大賞









アイター2 （セガ）

圧倒的な技術力は、見るものに強烈なインパクトを残した。どこから見ても考えても、他より傑出したゲームだ！



テクスチャーマッピング＆秒間60コマを実現した「バーチャ２」。

ゲームは新しさと深さ

　今年度は、多くのプレイヤーの予想どおり、ゲーメスト大賞を受賞したのはセガ・エンタープライゼスのバーチャファイター2であった。

　バーチャ2は、1年ほど前のAMショーに出展され、大きな話題を呼んだ。ポリゴンを使ったゲーム世界の存在感は、ゲームはここまできたかと思わせるものがあった。この時点で、来年のゲーメスト大賞がこれだ！と思った人も少なくなかったと思う（かくいう私もその一人だ）。

　私は、個人的にバーチャ2をそこまでやりこんでいない。だから、本来このゲームを語る資格はない。だが、他のライター、プレイヤーからの教えを受けて、バーチャ2の魅力に触れていってみたいと思う。

　バーチャ2は、前作バーチャファイターのシステムを基本的には引き継いでいるものの、さまざまな点で改良され、パワーアップしている。バーチャ2の完成度の高さ、斬新さはバーチャファイターを抜きにして語れない。

　あのストリートファイターⅡが大ヒットして以来、対戦格闘ゲームは一大ブームを迎えた。だが、基本的にストⅡのゲームルールをベースにしていたわけで、プレイヤーに真の意味で斬新さを見せつけたゲームはないと言ってもいい。

　前作、バーチャファイターは、セガの技術力を全面に押し出しつつも、ストⅡとまったく違ったゲームルールを作り出したゲームであった。個人的には、ストⅡは天才的な発想で作られたゲームで、バーチャは普通の発想で、徹底して考え尽くされたゲームだと考えている。

　ストⅡの最も基本のシステムは、上、下段のガードシステムにあったと思う。ジャンプ攻撃は上ガード、足払いは下ガードと、基本的にガードしやすいシステムになっている。だからこそ、相手を倒すのに攻め立てまくって動きをとれなくするか、徹底して粘るというゲーム性になってくる。

　一方、バーチャは上、中、下段の攻撃は、楽にガードできるというわけではない。そういう問題ではなくて、ガードされるなり、空振りするなりすると、その瞬間に相手の有利な状況が生まれる。攻防が一体となって、常に状況が変化していくのである。

　そこで、1つ1つの技の隙や出る速さなどのデータが、とても重要になってくる。特殊な技だけでなく、あらゆる技の性能に通じていることが必要なのである。

　だから、必要な情報量はとても多くなり、自キャラのみならず、他キャラの技の知識まで欲しくなる。研究するにつれて、確実に以前の自分より強くなったことが実感できるようになる。

　ストⅡでも、発売最初の1年間は、驚くべき発見がいくつもあった。だが、それも類似ゲームが数多く出ることによって、徐々に色あせていった。バーチャ2は、研究して練習し、どんどんパワーUPしていくRPGのようなもの。最終的には反射神経や天性の才能の勝負になるのかもしれない。だが、この1年間は、多くのファンがリアルタイムで発展していく面白さを実感できたのではないだろうか。

　また、研究が重要といっても、攻防が一体となっているゲーム性ゆえ、誰もがワンパターンの動きになるわけではない。心理戦的な意味合いが強いのも魅力である。だからこそ、人としての腕前、地名を冠したプレイヤーが注目されるのである。

　もともと、セガは真の意味でマニアックなゲームを作るメーカーである。例えばSDIやゲイングランドなど、時の風潮に流されず、本来のゲームという意味に立ち帰って〝ゲーム〟の作れるメーカーだと思っている。

　高い技術力と共に、ストⅡからスタートしなかった姿勢が、今日のヒットを生んだと言えるのではないだろうか。

他と違うことが価値となる

　3Dの格闘ゲームは、今後さらに増えてくることが予測



AM 2 研の

第9回 読者がゲーメス

この１年（'94年10月～'95年９月）に発売されたアーケードゲームの中で一番楽しんだのは…？これを読者のみんなの投票によって決めるのがゲーメスト大賞。今年もメーカーさんや読者など約300名ほど招待し、銀座ヤマハホールにて授賞式を開きました。ご来場していただいた方々、ホントにありがとうございました。さあ、ゲーメスト大賞の発表です！

ゲーメスト大賞 バーチャファ



される。しかし、バーチャの模倣にアレンジしたくらいでは、このゲームを超えるのは不可能だろう。すべてがすべて、斬新なものは難しいが、何タイトルか発売されるゲームのうちの一つでも、発想の違うゲームを見せてほしい。3D、2Dに関係なく、ゲームはアイデアだし、完成度なのである。

また、今年度は対戦格闘以外のゲームのレベルが低かった。それ以前に、数がほとんどなかった。

対戦格闘ばかりになったため、ゲームセンターに行かなくなったプレイヤーも出てきている。対戦格闘以外でも、技術力と企画力で、十分もとの取れるゲームは可能だ。

来年度は、プレイヤーにマンネリ感を与えないゲーム作りを、各メーカーに望みたいと思う。ゲーメストは、プレイヤー、メーカー、オペレーターと一体になって、アーケードゲームを盛り上げる方向性を模索し、惜しみなく努力していこうと考えている。



プレイすればするほど上達していくのがわかる。

第2位 ヴァンパイアハンター
（カプコン）



前年度のヒット作、ヴァンパイアの続編。今回は、ヴァンパイアたちに対抗する、人間側の新キャラ2人（ドノヴァン、レイレイ）が加わった。

新しいゲームシステム的な試みを行いながら、わかりにくさ、使いにくさのあった前作を発展させ、できるだけ前作のシステムを残しつつ長所のみを生かした作りは見事というほかはない。バーチャ2がなければ、ゲーメスト大賞クラスの作品だったと言えるだろう。

ゲームシステムを見ていくと、まず、わかりづらさを解消した工夫が目立つ。チェーンコンボ、ガードキャンセルの表示が出るようになり、よりプレイヤーに意図がわかりやすくなった。また、EXゲージがストックできることが、特殊必殺技の使い易さを増している。

また、ゲージがストックできたり、必殺技のすべてにEX版ができたことは、自由度を増してさらに奥を深くすることにつながった。チェーンコンボが、小→大へ向かって最大6つまでつなげられるようになったのも、よりバリエーションが増えた一つの例である。これだけ自由度の高いシステムを、バランスよく仕上げたのは、他のメーカーにはなかなか真似のできないことだろう。

さらに、キャラクターそれぞれの必殺技が、より個性的に、派手な演出が加えられている。ただの必殺技ではなく、画面全体を波で覆ったり、氷を作り出して相手を滑らせたりと、見た目にインパクトのある工夫がなされている。プレイヤーを楽しませようとする、こだわりをそこに感じさせることができる。

本来、かなりクセのあるこれらの怪物は、そこまですぐ人気の出そうな売れ線キャラとは思えない。だが、ここまで美しく、こだわって描かれたキャラクターの造形美は、ヴァンパイアハンターならではである。こだわりがあったゆえに出来た、他とは違う傑出したゲームだと言える。

「もう文句なしです。ゲーセンにある限りやり続けていきます」（三重県　西千勲君）

「2D格闘に新たな方向性を示した最高のゲームだと思います」（三重県　竹澤正浩君）



前作に比べてグッとプレイしやすくなったVハンター。

第3位 ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
（SNK）

昨年のゲーメスト大賞受賞作、ザ・キング・オブ・ファイターズ'94の続編である。今年度は3位に甘んじたが、決して内容が前作に劣るものではない。むしろ、細かい工夫が積み重ねられ、よりパワーアップしていると言えるだろう。

新キャラクターは、ベストキャラクター賞を受賞した八神庵と龍虎2の如月影二、餓狼シリーズのビリー・カーンを加えた3人。この3人が、ライバルチームとして参戦する。

前作と同様、勝ち抜きの3ON3のシステムを引き継いでいる。しかし、エディットで自分の好きな3人を選べるようになったのがKOF'95の特徴。このシステムは、プレイヤーの夢を実現させ、全26人から自由に3人を選べるということを可能にした。

だが一方、強いキャラ・人気キャラにプレイヤーが集中し、使いにくいキャラが実際に使われにくくなったことはマイナスにもなっている。長く遊んで、さまざまなキャラを使いこなしてこそ、このゲームの情報量の多さと深さを本当に理解できると言えるだろう。どのキャラも、それぞれ違うタイプの強さを持っているのは特筆ものだ。

システム的には、攻撃避けからカウンター攻撃が出せるようになったことと、ガードキャンセルがゲージMAXになったときにできるようになったのが特徴だ。目を見張るほど斬新なシステムというほどではない。しかし、新システムを無理なく消化して、より深いゲーム性を生んでいるのは好感が持てる。

細かい部分に工夫がなされ、わかりやすく、気持ちよく、楽しくとりあえず遊べるゲームがKOF'95と言える。システムを無理やり斬新にしようとして、見て、プレイして楽しめないものになっているゲームが増えている今、KOF'95の存在は評価されるべきだろう。

ただし、それは対戦にのみ言えること。マニアはともかく、CPU戦の初期難度の高さは、一般プレイヤーの楽しめるレベルを超えていたと思う。それだけが残念である。

「俺も入って、とっても面白くなりました」（神奈川県　阿部七重さん）

「なんだかんだ言っても、結局一番やりこんだゲーム」（広島県　渡部誠治君）



総勢26人ものキャラでプレイできるのは圧巻だ。



第9回 読者が選ぶ 1995ゲーメスト大賞

第4位 ストリートファイターZERO

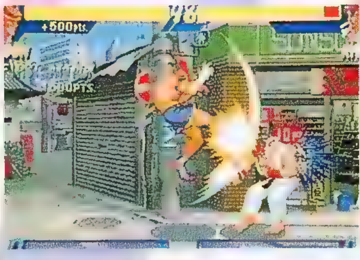
カプコンのSFシリーズ最新作。グラフィック、ゲーム性共に、今までの作品とやや趣を変えて作られた。システムはカプコン伝統のものを受け継ぎつつアレンジ。新しさを加えつつ、比較的わかりやすく、シンプルにしたのが特徴。全体的に、アッサリ感があったのが少し残念だった。

「いろいろ難しくなった対戦ゲームの中で原点を感じさせてくれた」（長野県　塩入知紀君）

「格ゲーの元祖・SFシリーズの威厳をみた！」（長崎県　秦稔博君）



初心者にもわかりやすいシステム。



新旧織り交ぜて、いろんなキャラが登場したストZERO。

第5位 真サムライスピリッツ

サムライシリーズ第2作。人気のサムライスピリッツの世界を、美しく表現している。武器破壊技の演出はなかなか。幻十郎をはじめとした、人気キャラクターを創造したゲームである。

だが、もし少し前作のゲーム性を発展させ、より手詰まりにならないシステム上の工夫が加えられれば、さらに上位が狙えたかもしれない。この作品または前作で、格闘ゲームを始めたプレイヤーも多いことだろう。

「複雑な操作がいらず、しかも奥が深い」（広島県　田中裕也君）

キャラクター人気は高く、根強いファンが多い。





新キャラも４人登場。

第6位 鉄拳2

ナムコのポリゴン対戦ゲームの最新作。前作に比べ、よりグラフィック、ゲーム性共に大きく進歩した。爽快感のあるゲーム性は独自のものがある。

中ボスが徐々に使えるようになるシステムも話題を呼んだ。ナムコの新しい可能性を感じさせてくれるゲームだった。

「吹っ飛ぶ肉体、ひしゃげる関節、エグイまでの爽快感」（北海道　福井康仁君）



中ボスは内部タイマーによって徐々に使用できるシステムに。

第7位 サイバーボッツ

カプコンのロボット対戦格闘ゲーム。メカ好きのために作られた、マニアックな対戦ゲームだ。ブースターボタンの採用により、ダイナミックな動きが可能になっている。ただの対戦ものでなく、この特殊な世界観、ゲーム性は他にはない魅力を持っていた。

「随所に見られるメカへのこだわりがすばらしい」（東京都　三浦喜徳君）



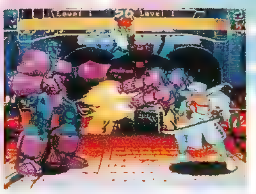
メカマニアには涙モノの対戦格闘だ。

第8位 X-MEN

マーヴルコミックスのX-MENのヒーローたちが活躍する対戦格闘ゲーム。彼らの持つ超能力を、さまざまなアイデアで表現している。

完全にこなれていなかったかもしれないが、アイデアだけでアッと言わせるのが凄い。面白そうな技、決めて楽しい技があるというゲームの原点を教えてくれている。

「2D格闘に新たな世界を開いた」（徳島県　久保田篤之君）



新しい要素をたくさん取り入れたX-MEN。

第9位 餓狼伝説3

SNKの対戦格闘の目玉シリーズの第4作目に当たる。人気キャラ、テリー、ヒガシ、アンディの3人組が登場。今回は3ラインというシステムで、奥行きのある立体的な闘いを目指している。

だが、3ライン自体に見にくさ、わかりづらさがあり、新キャラの押しがもうひとつであった。

「変化自在な攻めが楽しい。GOOD!」（広島県　若本章宏君）



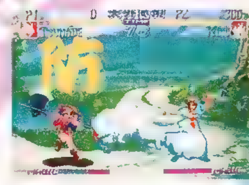
スウェーラインが導入された餓狼伝説３。

第10位 天外魔境真伝

ハドソンのアーケード参入の第1作。家庭用人気シリーズの対戦格闘化だ。

武器有り格闘は、一撃の楽しさであるという哲学から、マニアックな技と全体のバランスが良く考えられたゲーム。ただ、アーケードゲームとして、対象年齢が低く感じられてしまうキャラ設定、グラフィックにやや難があった。

「最近、面白いゲームやってる？これやりなさい。名作保障。」（愛知県　戸田武宏君）



対戦格闘ゲームとして十分に面白い天外魔境真伝。

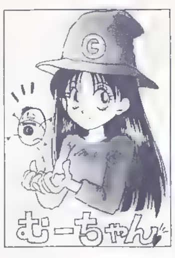
ゲーメスト大賞

順位	ゲーム名	メーカー名	ポイント
1位	バーチャファイター2	セガ	342
2位	ヴァンパイアハンター	カプコン	203
3位	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	175
4位	ストリートファイターZERO	カプコン	60
5位	真サムライスピリッツ	SNK	44
6位	鉄拳2	ナムコ	34
7位	サイバーボッツ	カプコン	27
8位	X-MEN	カプコン	13
9位	餓狼伝説3	SNK	10
10位	天外魔境真伝	ハドソン	9

※各賞の得点は、全得票数を1000点として計算したものです。


彩京 AMUSEMENT WORKS PSiKYO
今度はデカいぞ!!
戦国ブレード
SENGOKU ACE EPISODE II TM
開発スタッフ募集
職　種／デザイナー・プログラマー
応募資格／短大・専門学校卒以上、経験者優遇。
応募方法／まずは履歴書、職務経歴書を当社に郵送してください。
申込み先／〒604 京都市中京区東堀川通御池下ル 三坊堀川町55-1
大同ビル5F 株式会社 彩京 TEL.075-223-3618
©1995 1996 PSIKYO

CONTENTS〈目次〉
VIDEO GAME MAGAZINE
GAMEST No.162
1.30/2.15 合併号1995

山形県PN.茶柱 芹さん


●ゲーメスト大賞の発表が終わると、「新しい1年が始まるぞ」という気分になる。「今回はバーチャ2」が大賞を取ったが、第10回は'96年発売予定の「バーチャ3」が第10回を受賞してしまうのであろうか?他社、他ジャンルのゲームにも、ぜひともがんばってもらいたいし、ゲーメストでもいろんなゲームを盛り上げていきたいと思う。'96年もよろしく!



情報乱舞!鮮度抜群!! みんな読んで!早耳新作情報

品質保証!絶対勝利!! これぞ究極奥義の攻略大全集!

ニューゲームジャングル

特別付録
1996ゲーメストカレンダー

好評連載

ゲーメストからのお知らせ

広告掲載ページご案内
ゲーメスト 1・30/2・15号

表紙:「バーチャファイター2」SEGA イラスト by 藤原ひさし/表紙写真:「リアルバウト餓狼伝説」

ベスト対戦格闘ゲーム賞

バーチャファイター2

（セガ）

10位までの全作品が対戦格闘だった今年のゲーメスト大賞。ベスト対戦格闘部門は、ほぼ大賞部門と同じ顔ぶれだ。（KAL）

■ベスト対戦格闘ゲーム賞

順位	ゲーム名	メーカー名	ポイント
1位	バーチャファイター2	セガ	235
2位	ヴァンパイア　ハンター	カプコン	226
3位	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	189
4位	ストリートファイターZERO	カプコン	98
5位	真サムライスピリッツ	SNK	62
6位	鉄拳2	ナムコ	49
7位	サイバーボッツ	カプコン	41
8位	X-MEN	カプコン	37
9位	天外魔境真伝	ハドソン	27
10位	ギャラクシーファイト	サンソフト	16

第1位 バーチャファイター2

発売されてから今日に至るまで、休むことなく常にフル稼働状態のバーチャファイター2。

その功績は目覚ましく、他メディアからの注目度も高い。

「マニアからサラリーマンまでハマらせてくれた」（千葉県　村上隆幸さん）

そう、これぞヒットの要因。

「セガの技術力はやっぱりすごい」（福岡県　緒方勇君）

新作を出す度に技術力の高さに唸らされるセガ。次は何をやってくれるのか。



もうこのゲームなしでは95年は語れない。

第2位 ヴァンパイアハンター

2D対戦格闘ゲームの一つの完成型との呼び声が高いヴァンパイアハンター。

その完成度の高さには隙が見られず、カプコン開発陣の頴脱が成せる業といえる。

「ゲーム超下手の私でもクリアできるって、スゴイー!」（埼玉県　藤本亜紀さん）

CPU戦で、技の練習ができたのも、いい。

「2D格闘の何たるかを教えられた。まだまだイケルー!」（東京都　戸田典孝君）



その完成度の高さはさすがカプコンだ。

第3位 ザ・キング・オブ・ファイターズ'95

第3位は、あらゆる面でパワーUPしたKOF95が受賞。

「取っつき易かった」（北海道　野口潤一君）

これは重要。広く一般層にまで普及したのは言うまでもない。また、やればやるほど分かってくる奥の深さや、キャラ数の多さも、ユーザーを飽きさせない。



26人ものキャラを使いこなすだけでも面白い!?

第4位 ストリートファイターZERO

名作、ストリートファイターシリーズの続編として発売されたZERO。ヴァンパイアハンターとは違う方向性で作られた作品である。

「初心者にもやさしい」（福岡県　吉田幹さん）

マニア化の一途を辿ってきたカプコン対戦格闘だったが、ファン層拡大は成功!?



新たなシリーズとして、今後も期待大!?

第5位 真サムライスピリッツ

長期稼働の真サムライスピリッツ。発売時期を考えると、この入賞はたいしたものである。

「KOFにしようと思ったけど、ふと過去を振り返って、これ!」（奈良県　上田豊君）

「友人の話では、いまだにこれが稼働中らしい。だからすごい」（香川県　川西辰也君）



続編が出ても、いまだに人気あり!?

第6位 鉄拳2

キャラの魅力、爽快感といったイメージが先行しがちな鉄拳2だが、簡単操作で奥が深い、という意見もよく目にする。

「ニーナさんの関節技は、1度やったら病みつきです」（岐阜県　山田絵里さん）

使ってみたくなる技が多いというのは、非常に重要だ。



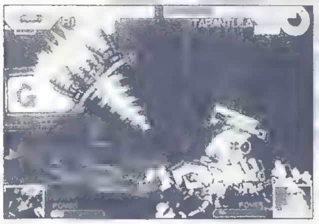
タイムアタックも熱かったよね。

第7位 サイバーボッツ

ロボット対戦格闘として注目を浴びたカプコンの秀作。斬新な試みが随所に施されていたが、メカものの悲しさか、ユーザーを選んでしまった。

「ストーリーが全キャラ共通してるのがいい」（愛知県　真野正和君）

CPU戦にも力の入った一作だった。



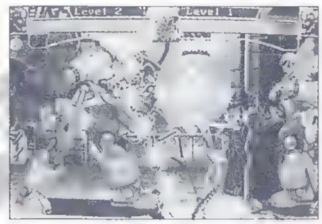
CPU戦が面白いのがいい。

第8位 X-MEN

アクの強いキャラクタ、ゲーム性ゆえに、根強い固定ファンを持つX-MEN。半面、入り込めない、ついていけない、というユーザーも多かった。

「めざせー99HIT」（新潟県　後藤一宏君）

連続技の探求もおもしろかった。



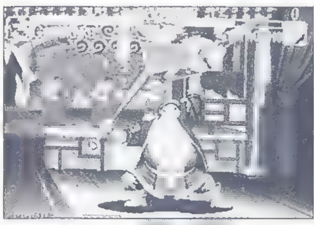
そのムチャクチャさがよかった。

第9位 天外魔境真伝

アーケード新規参入のハドソンが放った、いわゆる武器有り対戦格闘の傑作。

「術システム、アイテムなどの斬新さで決まり」（埼玉県　内田博之君）

武器ゲーとして完成された作品と断言できよう。オリジナルキャラによる作品もぜひ出してほしいものだ。



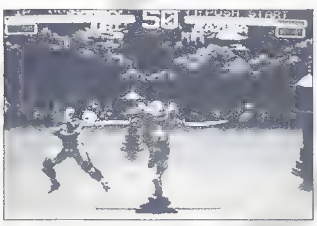
武器格闘としての完成度高し。

第10位 ギャラクシーファイト

うろんな連中が顔を連ねるギャラクシーファイト。その代表格（?）ルーミの人気はいまだ冷めやらず。

「すべてはルーミのため『みんなーみてるぅー?』」（東京都　吉川充君）

スピード感のある対戦内容を高く評価する人も多い。CPU戦も熱かった。



スピード感溢れる対戦格闘。

ベストアクションゲーム賞 ぷよぷよ通

（セガ／コンパイル）

レースやクイズなど、一般のゲームすべてを含むこの部門、幅広く支持された「ぷよぷよ通」が獲得したぞ。（GYU）

■ベストアクションゲーム賞

順位	ゲーム名	メーカー名	ポイント
1位	ぷよぷよ通	セガ／コンパイル	119
2位	レイブレーサー	ナムコ	99
3位	アウトフォクシーズ	ナムコ	69
4位	パワードギア	カプコン	66
5位	パズルボブル	タイトー	53
6位	エレベーターアクションリターンズ	タイトー	52
7位	マッハブレイカーズ	ナムコ	47
8位	セガラリー・チャンピオンシップ	セガ	44
8位	パズルボブル2	タイトー	44
10位	マジカルドロップ	データイースト	42

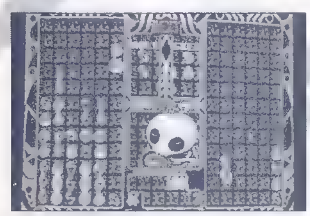
第1位 ぷよぷよ通

今年のベストアクション賞には、大ヒットパズルゲームの続編である「ぷよぷよ通」が、選ばれた。

このゲームは前作以上にCPU、対戦ともに細かいバランス調整が施され、誰でも気軽に楽しめる点が得票につながったようだ。もちろん親しみやすいキャラクターも一役買ったといえるだろう。

「パズルゲームの中で一番好き。キャラもかわいい」（千葉県　加藤萌さん）

というストレートな意見も。



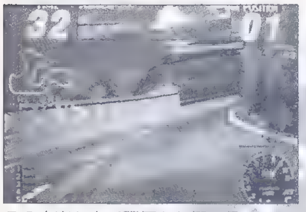
対戦もさらに熱くなったよね。

第2位 レイブレーサー

2位も同じく続編モノ。ナムコの「レイブレーサー」が受賞した。このゲームもカーレースゲームに求められる手軽さと奥の深さの程良いバランスが評価されたといえる。もちろん美しいグラフィックやサウンドに対する評価も高い。デモで踊りまくるお姉さんもナイスだ。

「あのスピード感がたまりません」（新潟県　樋口進一君）

「とにかくリアル」（広島県居多貴史君）

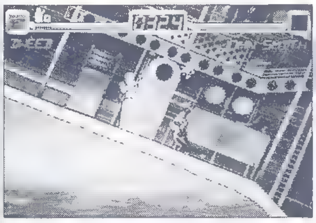


その音楽も高く評価されている。

第3位 アウトフォクシーズ

表彰台の最後を飾るのはナムコの「アウトフォクシーズ」。対戦格闘モノと一線を画すフィールドと武器をキーとした独創的なシステムとセンスの良さが光る秀作だ。

「格ゲーにはないスリルと闘い方。まさに生きるか死ぬかの世界」（愛知県　池田明美さん）



独特のゲーム感覚が何とも言えず。

第4位 パワードギア

惜しくも3位を逃したカプコンの「パワードギア」。ロボットを主人公とした伝統のFF型アクションゲーム。巨大メカが画面狭しと暴れまくる様は圧巻だ。

「生まれて初めて1コインクリアしたゲームです」（千葉県　山本亮介君）

適度な難易度も人気の秘密。



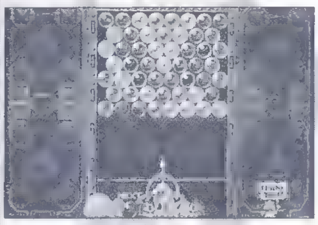
カプコンの正統派アクションゲーム。

第5位 パズルボブル

5位はタイトーのパズルゲーム「パズルボブル」。

落ちモノ全盛の中で実にパズルらしい独特なシステムが人気に直結したといえる。また最近では珍しく1人でじっくり遊べるゲームでもある。

「初心者に優しく、上級者に厳しいゲーム。深い！」（青森県　庭田　誠君）



わかりやすくてハマりやすい!?

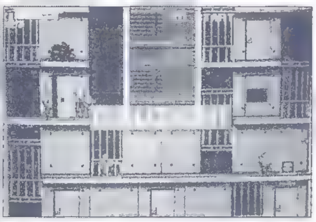
第6位 エレベーターアクションリターンズ

タイトー「エレベーターアクションリターンズ」は6位。

この作品は84年に発売された前作のシステムはそのままにキャラ選択や打撃攻撃などを追加したリメイク物。

「リターンズというより他のゲームのようでした」（岐阜県　平塚亮君）

という意見も多数あり。



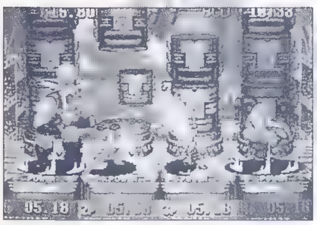
今作はキャラも選べるようになった。

第7位 マッハブレイカーズ

7位はナムコ「マッハブレイカーズ」。このゲームも続編モノながらボタンの連射＆目押しで記録を競うという単純さ、超人競技という演出の面白さで安定した人気を誇る。

「夏は汗流してやりました。1カ月で3kg痩せた！」（千葉県　磯部真紀さん）

ダイエットにも適してる？



ニューマンの続編。連打が熱い！

第8位 セガラリー・チャンピオンシップ

8位には2作品が受賞。1つは「セガラリー・チャンピオンシップ」。リアルな操作感とラリーという題材がマニアの高い支持を獲得した。

「あのドリフト感がイイ！」（大阪府　青木聖陽君）

飽きのこないコース設定など随所にセガの実力を感じさせる作品である。



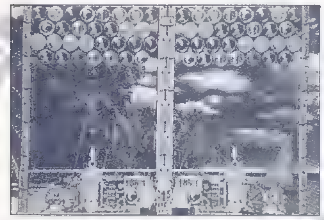
ドリフト感がたまらない！

第8位 パズルボブル2

もう1つは5位に続いてタイトー「パズルボブル2」が選ばれた。1作目と比べ対戦プレイに主眼を置き、よりとっつきやすさが増したといえる。

「誰でもすぐ取っつけるゲームって大切だと思います」（広島県　畑野満昌君）

票が割れた点が残念だ。

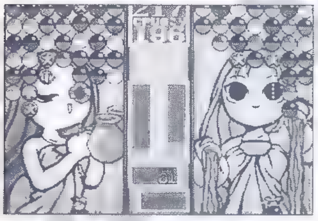


基本ルールは前作と同じ。

第10位 マジカルドロップ

ベストアクション賞最後の入賞作はデータイーストの「マジカルドロップ」。この作品はアクション性の高いパズルで展開の速さがウリ。続編モノ全盛の中、健闘したといえるだろう。

「わかりやすいゲーム内容とかわいらしいキャラですね」（愛知県　加藤典子さん）



実はかなりヒットしたゲームだ。

ベストシューティングゲーム賞
ツインビーヤッホー！

（コナミ）

ノミネートされた作品が少なかったため、不作と思われていたが、それぞれの作品のレベルは高かった。（ジョッキー　笹岡）

■ベストシューティングゲーム賞

順位	ゲーム名	メーカー名	ポイント
1位	ツインビーヤッホー！	コナミ	218
2位	首領蜂	アトラス	210
3位	ストライカーズ1945	彩京	163
4位	ウルトラ警備隊	バンプレスト	80
5位	パルスター	エイコム	76
6位	サイバーコマンドー	ナムコ	53
7位	バイパーフェイズワン	セイブ開発	35
8位	P-47　Aces	ジャレコ	6
9位	あっかんべいだぁ〜	タイトー	5
10位	セガネットマーク	セガ	2

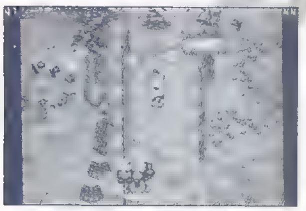
第1位 ツインビーヤッホー！

コミカルシューティングとして話題を呼んだ「ツインビーヤッホー！」。

この作品は、ツインビー、出たな！ツインビーときて、これで3作目にあたるのだが、回を増すごとに、そのキャラクター性や演出がパワーアップしている。

目玉は、セリフを入れたことによる〝ストーリー展開〟としての演出。わかりやすくそして人目を引いた。

初心者にわかりやすい、とっつきやすさも人気の秘密だ。



初心者から幅広い層に支持さたヤッホー。

第2位 首領蜂

2位の「首領蜂」は、往年の東亜プランのシューティングの流れをくむ作品で、得点システムなどの〝マニアックさ〟を1つの売りにしていたシューティング。

しかし、マニアックな弾よけのみにとどまらず、自機の判定を極限まで小さくし、初心者にも〝弾よけ〟の快感が味わえる演出は見事である。

「ホドヨイ難しさが㊛」（石川県　吉村さん）との意見もあり、適切でていねいな作りが評価されている。



点カセの熱さもさることながら…首領蜂。

第3位 ストライカーズ1945

彩京の、戦国エースなどの流れのシューティング。

毎回キビシイ難易度なのだが、固定ファンが多いのも事実。この人気の秘密は何なのだろうか？

「こだわり度はNo.1ですね」（神奈川県　井川さん）のように、純粋に〝弾を避ける〟楽しさが、このゲームにはあると考える。



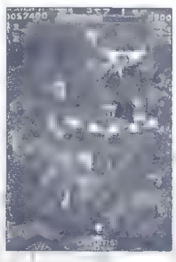
ていねいな作りで安定した強さのストライカーズ。

第4位 ウルトラ警備隊

ウルトラマンを題材とした、異色のシューティングとして世に出た「ウルトラ警備隊」。

それぞれのテーマソングが流れるBGMや、ボムとして出てくるウルトラマンで、つかみはオッケー。

それもさることながら、中身のシューティングも、これまたやりごたえのある内容で、バランスが取れていた秀作。

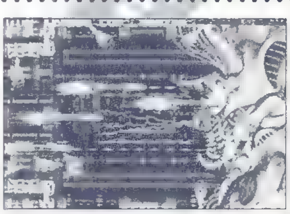


ボムがウルトラマンってのがよかった。

第5位 パルスター

今回のノミネート作品の中で、数少ない横スクロールSHTの1つ「パルスター」。

このゲームは、何といっても〝復活〟することの楽しさを再び味わわせてくれるゲームというのが好評を得たのだろう。「やっぱりシューティングは復活でしょう」（東京都　浜崎さん）。



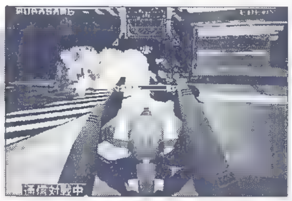
家庭で遊んで復活しよう。パルスター。

第6位 サイバーコマンドー

自機は機動性のいい未来型戦車で、迫り来る敵戦車をたたきのめす、それがこの「サイバーコマンドー」である。

近未来という設定、筐体ものによる〝自分で操っている感〟、これらの設定が、プレイヤーを熱くさせたのだろう。

当然、のめり込めば、対戦プレイも超熱い!!



もっと出回っていれば！の声も。サイバーコマンド。

第7位 バイパーフェイズワン

バイパーフェイズワンは、「雷電」を作ったセイブ開発が、新たに作ったシューティングの意欲作である。

同社の「雷電」からイメージを一新したいという思いは、プレイヤーにも伝わっていたらしく、「この〝静かな熱さ〟がたまらない！」（大阪府　中元さん）など、ゲームの雰囲気をたたえる声も多い。



ハデさはないけど、そこがまたよい。バイパー。

第8位 P-47Aces

この作品も、数少ない横スクロールSHTの1つ。

「P-47Ace」は、見た目のハデハデさに、超高い難度がポイント。

このテの〝難しい〟ゲームも、確実に固定ファンの心をガッチリ掴んで離さない。「難しさもハマる要因だー」（大阪府　馬場さん）。



弾の速さがハンパじゃない！P-47。

第9位 あっかんべいだぁ～

9位には、タイトーの有名な〝インベーダーゲーム〟の4度目のリメイク作品「あっかんべいだぁ～」が入った。

リメイクといっても、画面からすべて一新されているので、インベーダータイプのニューゲームといった感じ。

タイトーの往年の名作キャラが登場したりと、作りのツボもちゃんと押さえている。

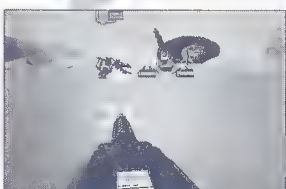


インベーダーもここまで進化!?あっかんべいだぁ～。

第10位 セガネットマーク

セガが、日本で初めてヘッドマウントディスプレイを使ったバーチャルリアリティーを取り入れたゲームを発売した。それがこの「ネットマーク」である。

こういった新しい試みは、大手メーカーが率先してやっていってほしいと願う。セガは、やってくれそうだ。



これぞ次世代アミューズメント！ネットマーク。

編集部特別賞

（石井ぜんじ）

■編集部特別賞

ゲーム名	メーカー名
アルペンレーサー	ナムコ
X−MEN	カプコン
セガラリー・チャンピオンシップ	セガ
鉄拳2	ナムコ
首領蜂	アトラス
パズルボブル	アトラス
バーチャストライカー	セガ

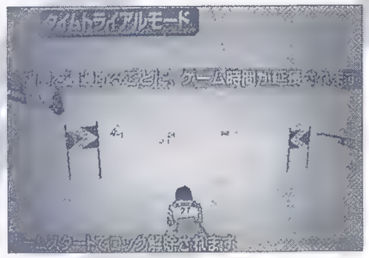
編集部特別賞は、編集部ライター陣が協議のうえ、評価すべきと判断したゲームに与えられる賞である。ゲーメスト大賞で上位にランクされたり、各賞を受賞したゲームは除いて選考した。

ゲームのもつ総合的な面白さはもちろん、アーケードゲームの多様性を考慮。いくつかのジャンルの中から、完成度の高いものを高く評価した結果、7機種のゲームが選ばれることとなった。

アルペンレーサー

ポリゴンを使った、スキーをゲームセンターでバーチャル体験できるゲーム。ドライブゲーム、戦闘機ゲームの大型筐体ものはあったが、スキーというごく一般的なスポーツを大型のポリゴンゲームで作ったのは非凡だった。

ゲームとしては、一種のアクセルのないドライブゲームという感じでシンプルなゲーム性である。それ以上に、現実には出せないスピード感で滑れるという感覚が魅力となっている。

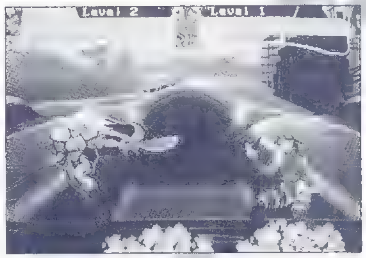


手すりをつかんで足を左右に動かして滑るのだ。

X-MEN

マーベルコミックス、X-MENのアメリカンヒーローたちを題材にした対戦格闘ゲーム。決めて楽しい強烈かつ奇抜な必殺技の数々、複雑かつ奥深いゲームシステムは、ほかの対戦格闘ゲームにはない魅力を秘めている。

確かに、一見してわかりにくい部分もあった。だが、ワンパターン化しつつあるストIIタイプの対戦格闘ゲームにさまざまな可能性があることを示した、貴重な存在であったと言える。



投げ、吹っとび中の追い打ちなど、凄い連続技が多かった。

セガラリー・チャンピオンシップ

忠実にラリーを再現した、シミュレーション感覚のドライブゲーム。

ハンドルの切り方に対するドリフトの感覚や、砂利の上を滑っていく様子は徹底してリアルに追求されている。さらに、コマンドを使用してエキスパートモードを選べば、ほとんど現実のラリーと同じように計算される。

シミュレーションを目指しつつ、ぎりぎりのポイントでゲームとして成り立たせたセンスを評価したいと思う。



わかりやすく、突きつめていけば奥は深いゲーム。

鉄拳2

ナムコの3Dオリジナル対戦格闘第2弾。前作、鉄拳をあらゆる意味でパワーUPさせ、広いプレイヤー層にアピールした。

技を決めたときの気持ちよさを追求したゲーム性が特徴だが、シリーズ2作目になりゲームバランスがより向上。対戦ゲームとして完成度の高いものになり、ナムコの次回作を期待させる。

中ボスがプレイ時間によって使えるようになるシステムも、話題を呼んだ。



ボンバーを使うほど使える数が増えるシステムは独特。

首領蜂

かつて東亜プランが築き上げてきた、縦スクロールシューティングの流れを継承する本格派シューティング。

自機の当たり判定が比較的小さく、よけまくる感覚が味わえるゲーム。初心者にも最初はあまり難しくない親切設計でもある。また、点数システムが、敵を途切れなく撃っていくもので、奥深いゲーム性を持っている。

正統派シューティングを今の時代に伝えていこうという、心意気が感じられる作品だ。

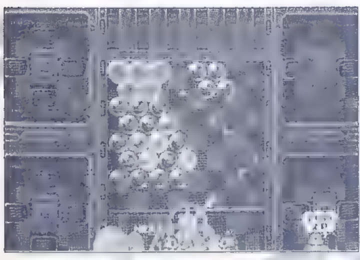


じっくりと遊べるゲーム。

パズルボブル

パズルボブルのキャラクター、バブルン・ボブルンを使い、球を発射してつなげて崩すパズルゲーム。

ほかのせわしないパズル、アクションゲームに比べて、じっくり腰をすえて遊べるのが魅力。ゲームルールもわかりやすく、広いプレイヤー層に受け入れられた。



多くのキャラクターをポリゴンで動かせる技術力は非常に高い。

バーチャストライカー

ポリゴンを使った、対戦をメインのゲーム性として考えられたサッカーゲーム。バーサスシティという対戦専用の筐体で出回り、スポーツゲームでは類を見ないくらい対戦が盛り上がった。

また、ポリゴンで作ることにより、サッカーボールをトラップし、パスするという基本動作が、よりリアルになっている。これにより、安易にパスがつながるのではなく、よりサッカーらしい、攻防が楽しめるようになった。

シンプルなゲーム性で、特に特殊技術を使ったゲームではない。ゲーム本来のアイデアで人気を獲得した、ゲームらしいゲームである。



ゲームというよりシミュレーション性が強い。

ベストグラフィック賞
バーチャファイター2
（セガ）

今年度は新技術を生かしたゲームが多数入賞。もちろんセンスも文句ナシ!（GYU）

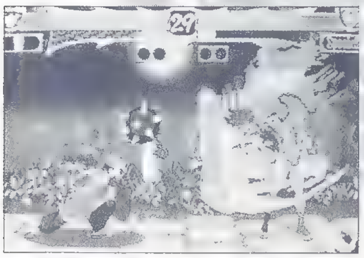
今年度のベストグラフィック賞はセガの「バーチャファイター2」が受賞した。
モニターに映し出される3次元空間にポリゴン+テクスチャーマッピングで構成されたキャラクターたちが、60分の1秒単位で躍動する。前作ではあくまで可能性だった「人間を表現する」ことが遂に実現した。
「初めて見たときのあの衝撃、忘れられません」（奈良県　高木勇気君）


圧倒的なポリゴンにみんなが驚いた!

順位	ゲーム名	メーカー名	ポイント
1位	バーチャファイター2	セガ	216
2位	ヴァンパイア　ハンター	カプコン	184
3位	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	77
4位	鉄拳2	ナムコ	68
5位	レイブレーサー	ナムコ	62
6位	ストリートファイターZERO	カプコン	40
7位	パルスター	エイコム	34
8位	真サムライスピリッツ	SNK	33
9位	セガラリー・チャンピオンシップ	セガ	30
10位	サイバーボッツ	カプコン	28

■ベストグラフィック賞

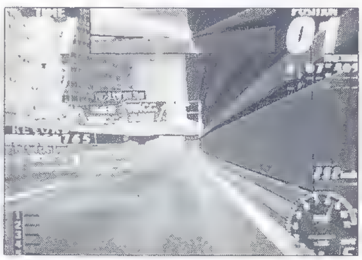
「一般人を引き止めるほどの魅力があった」（千葉県　芦田浩一君）
といったような技術力の評価に加え、
「ポリゴンジャッキーにドキドキフォーリンラヴ♡」（大阪府　吉村まゆみさん）
のようなキャラクターセンスに対する評価も高いこの作品、文句ナシの受賞といえよう。
2位は昨年度のベストグラフィック受賞作の続編「ヴァンパイアハンター」が選ばれた。
前作から評価の高い美麗でパターン数の多いグラフィックを継承したうえ、ド派手な新EX技の追加などが新鮮な感覚を与えたようだ。もちろん個性的なキャラの動作が直接魅力につながったといえよう。
「キレイだし独特でカワイイ。レイレイパンダやアニタのオーラもGOOD!」（千葉県　磯部真紀さん）
「ながれるような動き、ディズニーのような背景、キレイよ」（東京都　瀬尾純子さん）
といったアニメ調のポップな色彩感覚なども女性読者層に好感をもたれたようだ。
3位も続編モノ。昨年度ゲーメスト大賞受賞作の続編「ザ・キング・オブ・ファイターズ'95」だ。
SNK格闘ゲームの"お祭り"ともいえるこのゲーム、キャラクター人気はもちろんのこと、ゲーム全体にわたる細かい描き込みによるリアル指向のグラフィックが得票につながったようだ。
「あのシャープさが好きだ」（岡山県　鶴見透君）
「舞のムネ。これにつきる」（兵庫県　林克彰君）
といった意見もある。
さて4位もポリゴンものが受賞した。ナムコ「鉄拳2」だ。
このゲームは前作からグラフィック面で徹底した手直しが加えられ、特に背景に鏡を用いるなど技術力を駆使した作りになっている。もちろんキャラセンスも秀逸だ。
5位もナムコ「レイブレイサー」が受賞。テクスチャーのハシリであるレースゲームのシリーズ最新作。とにかくやたらと滑らかな動きも評価が高かったようだ。



美しいのひと言につきる。
今年度は数あるゲームを押しのけポリゴンものが1位に。新しい時代を感じさせる。


その独特なCG描写にファンは多い。

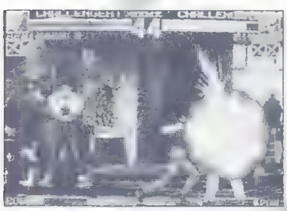

背景の処理が非常に凝っていたよね。


やっぱりポリゴン物は強いのかな?

ベスト演出賞
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
（SNK）

前回に続き、ゲームの存在そのものが演出とも言えるK.O.F.がトップに輝いた。（ハマー）

一言で「演出」と言っても、それが何を基準とするものかという定義が難しく、実は意外と頭を悩ますであろう演出部門。
その中で頭一つ抜きでたのが、シリーズとしては二連覇となる「ザ・キング・オブ・ファイターズ'95」だった。こんな言い方をすると失礼かも知れないが、SNKの対戦格闘は何かとゲーム性について賛否両論が出てくる。
だが、まずはとことんまで「できた世界を余すところなく伝え、かつそれを100%以上に生かそう」とする姿勢は評価すべきだろう。いくらゲーム性が秀でていても、それを理解するためには実際にプレイ「してもらう」必要がある。そういう点では、プレイヤーの視点から積極的にアピールしていたぶんだけ票を集めたと言えるだろう。
「かっこいい悪役の存在は大事」（東京都　清水史朗君）
2位は「ストリートファイターZERO」。何だかんだでやっぱりストIIっぽくあり


何だかんだ言われつつも、一番プレイヤーに近い作品だろう。

■ベスト演出賞

順位	ゲーム名	メーカー名	ポイント
1位	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	124
2位	ストリートファイターZERO	カプコン	86
3位	真サムライスピリッツ	SNK	84
4位	サイバーボッツ	カプコン	80
5位	ヴァンパイア　ハンター	カプコン	77
6位	バーチャファイター2	セガ	69
7位	ツインビーヤッホー!	コナミ	48
8位	餓狼伝説3	SNK	47
9位	鉄拳2	ナムコ	31
10位	X-MEN	カプコン	28

ベストVGM賞
ヴァンパイアハンター
(カプコン)

最近のVGMは本当に音質がいい。そのためかゲームっぽさがなくなってきているのが残念。その中で今年一番光っていたのは、この作品だった。(ずる)

■ベストVGM賞

順位	ゲーム名	メーカー名	ポイント
1位	ヴァンパイア ハンター	カプコン	141
2位	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	97
3位	バーチャファイター2	セガ	81
4位	レイブレーサー	ナムコ	78
5位	真サムライスピリッツ	SNK	76
6位	ツインビーヤッホー!	コナミ	48
7位	ストリートファイターZERO	カプコン	46
8位	サイバーボッツ	カプコン	39
9位	豪血寺外伝 最強伝説	アトラス	34
10位	ウルトラ警備隊	バンプレスト	33

大切なのはゲームとのマッチング

1995年、第9回目のゲーメスト大賞のベストVGM賞は、カプコンの「ヴァンパイアハンター」に決まった。

数ある強力なビッグタイトルを負かしぶっちぎりでこのタイトルを取った。

私なりに今年のVGMを見てみると、どれもこれもいいものばかり。その中でどれがいいかを決めるのだから選ぶ読者は苦労されたのではないだろうか。

1位になった「ヴァンパイアハンター」を見てみると、今年出た中では一番ゲームの雰囲気にあっていたのではないだろうか。さすがはカプコン。

2位のKOF'95は、1位のポイントと比べるとかなり差がある。雰囲気はいいもののトータルで見たとき、ちょっと物足らない気がする。

3位のバーチャファイター2は、これはこれで新しい世界を創っている。だがゲームとのマッチングがやや弱い気がする。ゲームが強すぎるのかもしれない。

4位にレイブレーサー。ドライブのVGMの良さは今に始まったことではないが、これ系がブームにならないと1位は無理といったところかな。

5位以下では、固定ファンの支持によるものがそのままポイントにつながっていると考えていいだろう。

10位のウルトラ警備隊は、よくみんな聴いていたなあと思う。題材が題材なだけに、その曲の支持も高かったのではないかと思われる。

ここでひとつ、VGMの選考の仕方を考えてみたい。

まずは選び方だ。

一番単純なのは自分が気に入ったもの。確かにいいものに違いない。だがこれにはやや片寄りを感じる。やはり投票する以上、幅広く聴くことが大切である。

選考する際、意外に無視されるのがゲームセンターで聴く、聴こえるVGMだ。

たまたまかも知れないが、10位まで入ったタイトルのほとんどだがCDが出ている点。逆に言えばいいものがCDになる。だがこれはメーカーに片寄りがあったりする。

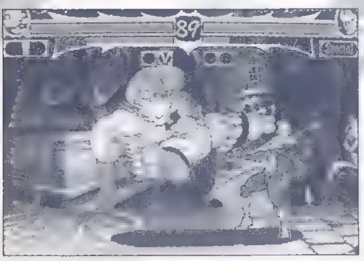
これはしょうがないことだが、公平に選考するならできるだけ広く聴くことをしなければならないと思う。

「読者が選ぶ」ということは読者の責任のもと、この1年間でこのVGMが一番優れていたと選び出すわけだから、単に好きなだけでは済まされないと思う。

なんか今年はグレたことを書いてしまったが、投票用紙の「ひと言」を見てそんな気になってしまった。

常にいいものを求めるのは開発者もプレイヤーも同じ。

選ぶ側が軽い気持ちで選んでいては申し訳がないと思う。



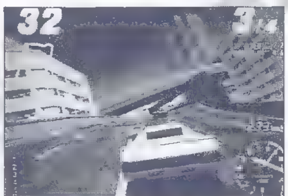
マッチングがよかった、ヴァンパイアハンター(カプコン)。



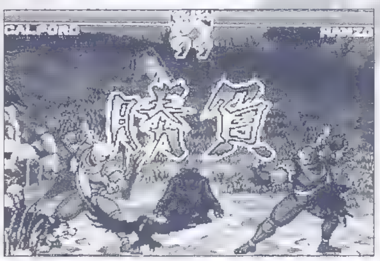
SNKの創りのうまさが2位へ押し上げたKOF'95(SNK)。



ゲームの強さに負けたか、バーチャファイター2(セガ)。



ドライブものでトップのレイブレーサー(ナムコ)。



前作の強さはどこに?真サムライスピリッツ(SNK)。

ながら、派手なスーパーコンボの効果やキャラごとに違うラストボス、そしてドラマティックバトルモードなどが人気を集めた。

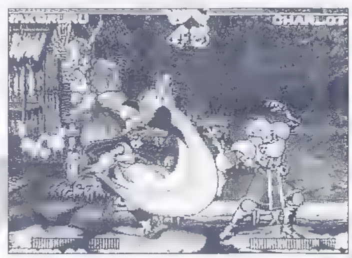
3位の「真サムライスピリッツ」は、真スピというよりはサムスピシリーズ通しての世界観に惚れた人が投票したようだ。ギリギリで間に合わなかった「斬紅郎無双剣」がエントリーされていれば、そちらに入れていたという声も多かった。

4位は「サイバーボッツ」。まさしくメカものという世界設定もさることながら、対戦格闘というジャンルでは珍しい凝ったストーリー設定も評価されている。

「お子様対決!」(千葉県 池

様々な技や効果が、実に違和感なくしっくりとハマっている。





効果音(特に関節技)が期待された続編というのも珍しい。

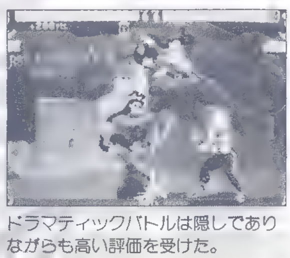
田いずみさん)

ゲーメスト大賞1、2位の「バーチャファイター2」「ヴァンパイアハンター」は、それぞれ6位と5位に落ち着いた。VF2はカメラワークやテンポの良さなどには目をみはるものがあるのだが、あまりハマりすぎていて逆に印象が薄くなってしまったようだ(これが演出の理想なのだろうが…)。ハンターも世界観が完成されすぎているぶん他のゲームほどブッ飛んだ驚きはない。ただ、

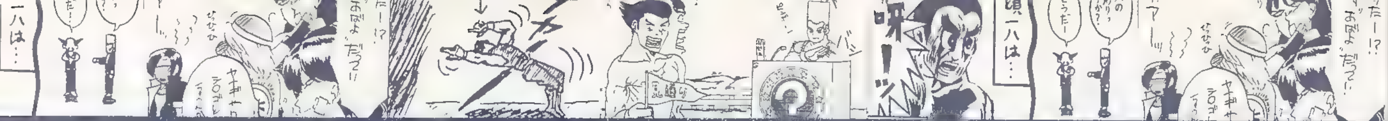
「コンボがやりやすい!」(愛知県 足立悠佳子さん)「うまくなるほど、ダークストーカーズが画面狭しと暴れ回る」(長野県 今井孝彦君)

といった意見は見逃せないところだ。理解しやすさを追求することも立派な「演出」の一つであろう。

以下「ツインビーヤッホー!」「餓狼伝説3」「鉄拳2」「X-MEN」と続くが、全体的に見ても、ゲーム性そのものと直接関係しない演出はあまり評価されていない。「盛り上げ方」を考えることは大切だが、それ以前に「そのゲームの何を盛り上げたいか」の見極めこそが重要なのではないだろうか。



ドラマティックバトルは隠してありながらも高い評価を受けた。



ベストキャラクター賞

1995 BEST CHARACTER

八神庵



1位 (ザ・キング・オブ・ファイターズ'95/SNK) [illegible]票 [illegible]

牙神幻十郎



2位 (真サムライス[illegible]ッツ/SNK) 116票 [illegible]

草薙京



3位 (ザ・キング・オブ・ファイターズ95/SNK) [illegible]票 [illegible]

デビロット姫



4位 (サイバーボッツ/カプコン) 88票 [illegible]

ダン



5位 (ストリートファイターZERO/カプコン) 87票 とがっち

ナコルル



6位 (真サムライスピリッツ/SNK) 83票 [illegible]

レイレイ



7位 (ヴァンパイアハンター/カプコン) 78票 畠田礼治

アニタ



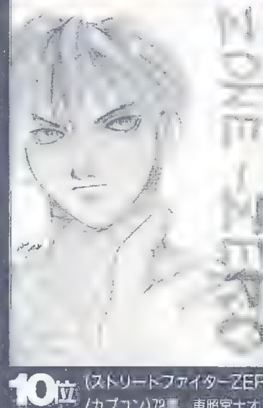
8位 (ヴァンパイアハンター/カプコン) 77票 関千鶴

アテナ



9位 (ザ・キング・オブ・ファイターズ'95/SNK) 74票 香彩あられ

ガイ



10位 (ストリートファイターZERO/カプコン) 72票 東照宮ナオミ

総評であ〜る(マジシャン調)

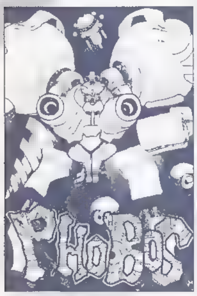
まぁ見たまえこの順位を。ベスト10圏内にはカプコンとSNK、2社の作品に出演したキャラしか入ってないんですねこれが。

確かに両社ともキャラクターの立て方や造形の妙技には卓越したモノがある。が…これじゃなんか寂しくないか? 折角同じ『ゲーム』っつうカテゴリーの中でのキャラクター性を競うんだから、もっと各社の色が混然一体となって盛り上がってくれてもええやーん。とか思う今日この頃。

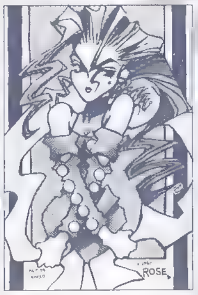
キャラクターさえよければいいゲームとは必ずしも、っーより絶対言えることはないが、プレイヤーの興味を喚起してくれるキャラクターが多数生み出されてくるのは無条件に喜ばしい限り。

来年も各社自慢のイマジネーションをゲームにもり込みつつ、お互いの切磋琢磨触発しまくりながら、皆の心のお気に入りとなるキャラクターの登場を待ってるちょー。

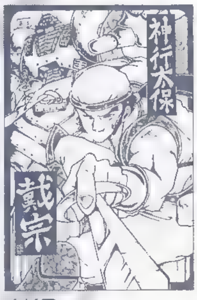




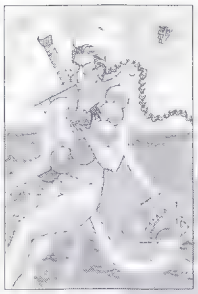
伊津野賢二



海苔たま子



AKD



千田利江



臥竜連



雄刃



賀来貴明

♥**おやじ（ガンバレッド）**
おやじが標的かと思った／キゲンに出会い過ぎる。かわいそうだ／つい撃ちたくなる／こんなオヤジなんか守りたかねぇ／少しは自分で危険に遭遇しない方法を考えろ！／この前オヤジの眉間にズバリ撃ち込んだけど、彼は許してくれた／不幸、あまりに不幸

♥**スター（マジカルドロップ）**
やっぱ、ラヴラヴだし／何がラブラブで何がラッキーなのか分からんが良い／人生ラッキーですぅー

♥**ダン（ストリートファイターZERO）**
『へっぽこ』という形容がピッタリ／なんか同情してしまう

♥**ガイ（ストリートファイターZERO）**
エンディングの『サイコッパーワー』には泣けた。

キャプテン・サワダ（ストリートファイター・ザ・ムービー）
名前からして怖そう／今年はアンタの年だ。なんとなくキャプサワ命

♥**ラッコさん部隊（がんばれギンくん）**
あのセレクト時の隊員は…どーみてもずるさん似顔絵！

♥**鈴木一郎（ファイナルアーチ）**
驚異の出塁率

♥**ジャッキーチェン（ジャッキーチェン）**
企画力の勝利。夢のゲームだ（渕……）／どんなに倒れても笑顔で親指を立てるあなたは良い／あこがれてます。手から火を出すし

♥**殺人イス（ジ・アウトフォクシーズ）**
うちのねえちゃんがほしがってた

♥**神楽千代丸（サイバーボッツ）**
広島カープに千代丸って選手がいます。関係ないけど

♥**デビロット姫（サイバーボッツ）**
カボチャパンツ。以上／脇役（？）のくせにめっちゃお気に入り申した姫様／13歳でこれである。先が思いやられる／まさに今年の『来た来た大穴万馬券娘』(なんだそりゃ／初めてみた時に頭に命令電波が来た

♥**ブロディア(サイバーボッツ・パワードギア)**
ドリルしか見えない／宇宙を砕くこのフォルムー最高じゃああ！／ジャイガンステック

♥**キラービー（サイバーボッツ）**
ドリルです。目からビームです。ウヲーってカンジです

♥**スーパー8（サイバーボッツ・パワードギア）**
イカスぞーどー見ても悪役メカ。偉いぞDr.ジュタインー

♥**ワーロック(サイバーボッツ・パワードギア)**
黒い弾丸／ただひたすらに鋭い。使えると知った時発狂しそうになった

♥**サラ・ホワイト（パワードギア）**
VFのサラに比べ知名度は低い。悲しい／せき込みーの、舌だしーの…うむ。

♥**BARー॥ペン（サイバーサイクルズ）**
あのマシンであのグリップ。素晴らしい／赤いマシンの青い奴。ちゃきちゃきのハマっ子らしい／コイツに似合ったあのマヌ〜な曲もいい

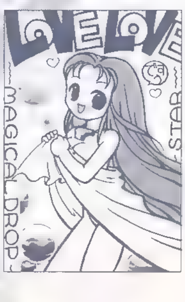
♥**レイブレイ子（仮）(レイブレーサー)**
鉄拳2の隠しキャラだと思ったのに…／○ブキ・マコトが転職したのかと思った／あの色っぽさ…きっとポリゴン容量の8割を使っているに違いない

♥**アニタ（ヴァンパイアハンター）**
友達が死ぬほど怖がってた

読者様より一言ッ!!



漂流貴族



ラブラブスター様



みくに葵

ベストキャラクター賞

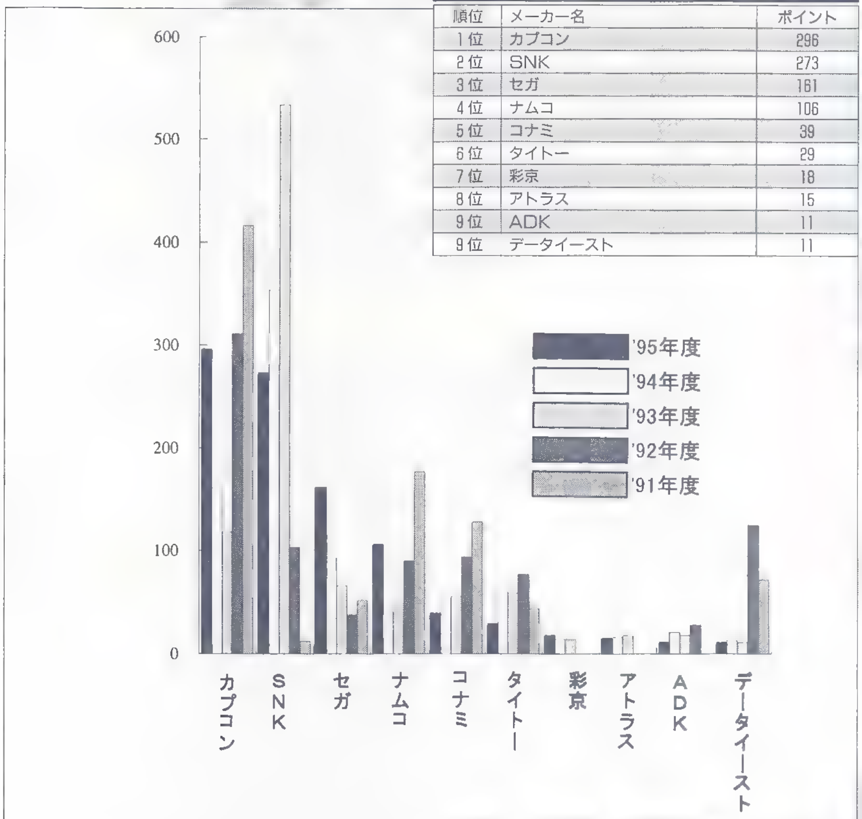
順位	キャラ名	ゲーム名（メーカー名）	ポイント
11位	結城晶	バーチャファイター2（セガ）	67
12位	モリガン	ヴァンパイア　ハンター（カプコン）	61
13位	ドノヴァン	ヴァンパイア　ハンター（カプコン）	55
14位	リオン・ラファール	バーチャファイター2（セガ）	43
15位	三島平八	鉄拳シリーズ（ナムコ）	42
16位	リュウ	ストリートファイターZERO（カプコン）	41
17位	テリー・ボガード	餓狼伝説3など（SNK）	38
18位	ケン	ストリートファイターZERO（カプコン）	37
18位	ジャッキー・ブライアント	バーチャファイター2（セガ）	37
20位	レイブレイ子（仮）	レイブレーサー（ナムコ）	36
21位	不知火舞	餓狼伝説3など（SNK）	31
21位	パステル	ツインビーヤッホー！（コナミ）	31
21位	ゴウキ	ストリートファイターZEROなど（カプコン）	31
21位	フェリシア	ヴァンパイア　ハンター（カプコン）	31
25位	サラ・ブライアント	バーチャファイター2（セガ）	30
26位	おやじ	ガンバレット（ナムコ）	29
27位	クマ	鉄拳シリーズ（ナムコ）	26
28位	キング	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95（SNK）	25
28位	風間準	鉄拳2（ナムコ）	25
30位	ギンくん	がんばれギンくん（テクモ）	24
30位	ユリ・サカザキ	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95（SNK）	24
32位	椎　拳崇	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95（SNK）	22
33位	ギース・ハワード	餓狼伝説3（SNK）	21
34位	覇王丸	真サムライスピリッツ（SNK）	20
35位	八雲	天外魔境真伝（ハドソン）	19
35位	山崎竜二	餓狼伝説3（SNK）	19
35位	春麗	ストリートファイターZERO（カプコン）	19
35位	ビシャモン	ヴァンパイア　ハンター（カプコン）	19
39位	橘　右京	真サムライスピリッツ（SNK）	18
39位	キャプテン・サワダ	ストリートファイター　ザ・ムービー（カプコン）	18
41位	影丸	バーチャファイター2（セガ）	17
42位	パイ・チェン	バーチャファイター2（セガ）	16
42位	ローズ	ストリートファイターZERO（カプコン）	16
44位	服部半蔵	真サムライスピリッツ（SNK）	15
44位	ナッシュ	ストリートファイターZERO（カプコン）	15
44位	サスカッチ	ヴァンパイア　ハンター（カプコン）	15
47位	キム・カッファン	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95（SNK）	14
47位	舜帝	バーチャファイター2（セガ）	14
47位	ラスプーチン	ワールドヒーローズ　パーフェクト（ADK）	14
50位	スーパー8	サイバーボッツ（カプコン）	13

好きなメーカー賞
カプコン

総合的に意欲的なゲームを輩出したカプコンが、今年のメーカー賞に返り咲いた。(N.O)

■好きなメーカー賞

順位	メーカー名	ポイント
1位	カプコン	296
2位	SNK	273
3位	セガ	161
4位	ナムコ	106
5位	コナミ	39
6位	タイトー	29
7位	彩京	18
8位	アトラス	15
9位	ADK	11
9位	データイースト	11



僅差ながらも、3年振りの返り咲き

今年カプコンの対戦格闘ゲームでノミネートされた作品群の中には、ヴァンパイアハンターなど一時代を築き上げたものまであり、プレイヤーの心をしっかりとつかめた年だったといえるだろう。さらに、ストリートファイターZEROでは3分の2近くのキャラが刷新され、ほとんど新キャラといって差し支えない。あえてキャラを変えてきたことには拍手を送りたい。システム面での「攻めた造り」も注目に値する。また、常に高いゲーム性を維持する努力や、CPU戦も難度を低めに押さえてちゃんと遊ばせてくれる点なども人気の秘密といえる。

2位には、惜しくも3連覇はならなかったが「キャラクターメイキング」では、もはや完全にブランドを確立したといえるSNKが入った。2位とはいえ、1位との差はわずかなもので、その人気はとどまることを知らない。大賞部門とベスト対戦格闘部門の5位になんと昨年度のノミネート直後に発売された、真サムライスピリッツが入っているのも注目。家庭版で末永く遊ばれたことの何よりの証拠といえるのではないだろうか。

SNKは、キャラのつくりが非常にうまい。自社の人気ゲームが一堂に会するといった夢の競演、KOFも今年'95年度版が発売され、この作品はシリーズとして来年度からも定番ソフトとなりそう。

3位は、世界的にヒットしたバーチャファイター2を擁するセガが獲得した。95年のゲームの頂上に圧倒的な力で君臨したVF2だが、今現在でも1、2を争う人気を誇る。先日サターン版も発売され、一段落したブームがここで再びブレイクしそうな感すらある。ただ、どうもセガというとその技術力を始め、いろいろな意味で「高級感」というイメージがある。こういう「好きなメーカー」といった部門で予想したほど上にこないのは案外と、そんなところに要因があるのかもしれない。

4位にはオールラウンドに強いナムコが入ってきた。最近ではリッジやレイブレーサーなどのドライブ物、格闘は鉄拳シリーズといった2本柱が強力なラインナップとなっている。ただ、鉄拳などはプレイする前から他の有名ポリゴンゲームのマネ、と決めつける輩が多いのが残念。やってみると鉄拳でしか味わえない面白さが満載なのだが…。

ここ数年の特徴として、やはり通信を介した「人とコミュニケーションが図れるゲーム」を出していないと、ユーザーの支持を得るのは難しいようだ。95年は、いわゆるCG格闘が人気だったが、決してポリゴン&テクスチャー使用の「3次元モノ」だけしか通用しないといえる年ではなかった。来年以降、この流れがどのようになっていくかに注目してみたい。

ハイスコア最多☆獲得賞

ハイスコアラーたちの執念が凝縮されている☆獲得争い。'95を振り返ってみよう。(POW様)

最多☆獲得の掲載店が決定!

'95年の「ハイスコア最多☆獲得賞」も早くも4回目になった。年度ごとに行われる☆争奪戦もすっかりゲーメスト大賞になじんできた感じがみられる。

今年は☆獲得のルールが途中で変わり、各店☆争いが苦しくみられた。

今年度入賞の3店

それでは、見事入賞を果たした上位3店の紹介をしよう。

まず、今年の1年の☆獲得争いを制したのは、京都の**GAMES WiLL**。

同店は、昨年度も2位で入賞。今年は念願の1位を見事に獲得した。去年、その前の年も2位となかなか1位の入賞が果たせなかった。しかし、今年は見事に1位を獲得!すべてのゲームの攻略が早いのでも有名である。毎年安定した力を発揮している。主な☆獲得機種は、ヴァンパイアハンター、ストリートファイターZERO、ソニックウイングス2、ストライカー1945、ツインビーヤッホー!とシューティングゲームが印象的であった。

ハイスコアラーもUYK氏、HKR氏、京城氏、WHZ氏。

第2位は、石川県の**扇が丘レジャーセンター**。

昨年度は1位、今年は2位とーランクダウンとなってしまった。しかし去年の王者は



念願の最多☆獲得1位のGAMES WiLL。

年間ヒットゲーム ベスト50

ハイスコアコーナーに掲載している「ヒットゲームベスト10」を1年間分集計!その結果…。(石井ぜんじ)

■年間ヒットゲームベスト50

順位	ゲーム名	メーカー名	得点
1位	バーチャファイター2	セガ	4939
2位	ヴァンパイアハンター	カプコン	2287
3位	ストリートファイターZERO	カプコン	2186
4位	鉄拳	ナムコ	1554
5位	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	SNK	1258
6位	鉄拳2	ナムコ	1211
7位	スーパーストリートファイターIIX	カプコン	1210
8位	X−MEN	カプコン	1110
9位	真サムライスピリッツ	SNK	1097
10位	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	1020
11位	パズルボブル	タイトー	962
12位	ワールドヒーローズ パーフェクト	ADK	770
13位	ストライカーズ1945	彩京	702
14位	餓狼伝説3	SNK	684
15位	リッジレッサー2	ナムコ	624
16位	レイブレーサー	ナムコ	517
17位	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	SNK	513
18位	ダライアス外伝	タイトー	501
19位	ツインビーヤッホー!	コナミ	455
20位	バーチャストライカー	セガ	449
21位	首領蜂	アトラス	442
22位	ぷよぷよ通	セガ/コンパイル	413
23位	パズルボブル2	タイトー	402
24位	デイトナUSA	セガ	395
25位	セガラリー・チャンピオンシップ	セガ	351
26位	エースドライバー	ナムコ	328
27位	バーチャファイター	セガ	324
28位	サッカースーパースターズ	コナミ	307
29位	ガンバレット	ナムコ	291
30位	天外魔境真伝	ハドソン	272
31位	バイパーフェイズワン	セイブ開発	254
32位	マーヴル・スーパーヒーローズ	カプコン	247
33位	マッハブレイカーズ	ナムコ	241
34位	バーチャファイター2.1	セガ	225
35位	ステークスウィナー	ザウルス	222
36位	サイバーボッツ	カプコン	221
37位	バーチャコップ	セガ	210
38位	ギャラクシーファイト	サンソフト	203
39位	ソニックウイングス3	ビデオシステム	172
39位	ウルトラ警備隊	バンプレスト	172
41位	クイズ殿様の野望2	カプコン	164
42位	マジカルドロップ	データイースト	158
43位	ダブルドラゴン	テクノスジャパン	141
44位	アウトフォクシーズ	ナムコ	138
45位	ナムコクラシックコレクションvol.1	ナムコ	136
46位	対戦ぱずるだま	コナミ	130
47位	スラムダンク スーパースラムス	バンプレスト	128
48位	ガンバード	彩京	125
49位	ヴァンパイア	カプコン	124
50位	雷電DX	セイブ開発	121

※本誌ハイスコアコーナーにおける「ヒットゲームベスト10」におきまして、毎月全国のハイスコア店となっているゲームセンター約80店からアンケートをいただき、1位10点、2位9点…として計算しました。本票は、その12カ月分('94年11月〜'95年10月)のすべての合計です。
※プレイヤー人気とインカムに分けて集計しておりますので、上記の「年間ヒットゲームベスト50」は両部門を足して2で割ったものです(小数は切り捨て)。

非対戦格闘ゲーム、がんばれ!

年間ヒットゲームの総合1位となったのは、予想どおり、SEGAのバーチャファイター2。3年間続いたカプコンのストIIシリーズから奪回することになった。

1つ1つの技が駆け引きになるゲーム性は、地名を冠して〜ジャッキーというようにプレイヤーを際立たせるような現象も生んだ。対戦ゲーム本来の盛り上がりを見せたゲームだったと言える。

2位のヴァンパイアハンターは、プレイヤーの評価は高かったが、総合得点はそれほどでもなかった(と言っても2位だが)。家庭用ヴァンパイアの普及や、キャラの特異さが微妙にプレイヤー層の限定を招いたのではないか?。

逆に、鉄拳はプレイステーションのソフトの発売が、ロングヒットにつながる要因になったと考えられる。もはや、対戦格闘ゲームは家庭用ソフトとのリンクなしで考えられないとさえ思う。

鉄拳に比べ、鉄拳2のポイントが低いのは時期的なものが大きい。今年度と来年度に分かれてしまうのが惜しいところだ。逆に、ダライアス外伝は前年度の大賞ノミネート作品ながら、18位に入ってきた。同様に、ストIIXの7位というのも、驚異的なロングヒットだ。



96年も格闘ゲームが1位になるのだろうか?

全体的に見ると、今年も対戦格闘ゲームが強かった。1位〜10位まですべて対戦格闘ゲームで占められている。

だが、これも時代の流れとはいえ、他のジャンルのゲームが不作だったのは確かだ。はっきり言って、今なら家庭用のほうが、野心的でアイディアのあるゲームが多いと思う。

スポーツゲームが、過去と比べて遜色のないヒットをしているわけだから、他のアクションも行けるはず。シミュレーションアクション、ときメモくらい出してほしい。

■年間プレイヤー人気ベスト10

順位	ゲーム名	メーカー名	得点
1位	バーチャファイター2	セガ	4813
2位	ヴァンパイアハンター	カプコン	2396
3位	ストリートファイターZERO	カプコン	2161
4位	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	1620
5位	鉄拳2	ナムコ	1398
6位	鉄拳	ナムコ	1365
7位	スーパーストリートファイターIIX	カプコン	1154
8位	真サムライスピリッツ	SNK	1106
9位	X−MEN	カプコン	1098
10位	パズルボブル	タイトー	977

■年間インカムベスト10

順位	ゲーム名	メーカー名	得点
1位	バーチャファイター2	セガ	5065
2位	ストリートファイターZERO	カプコン	2211
3位	ヴァンパイアハンター	カプコン	2178
4位	鉄拳	ナムコ	1743
5位	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	SNK	1357
6位	スーパーストリートファイターIIX	カプコン	1267
7位	X−MEN	カプコン	1122
8位	真サムライスピリッツ	SNK	1088
9位	鉄拳2	ナムコ	1025
10位	パズルボブル	タイトー	947

健在でトップとの☆の差はわずかに2個。☆獲得機種はヴァンパイアハンター、ドラグーンマイト、豪血寺一族外伝最強伝説、ストリートファイターZEROなどだ。

ハイスコアラーはーSD氏、EXPO氏、KOS氏、rカモネ氏、R−K氏などである。

第3位は、大阪の**プレイシティNASA杉本町**。同店は去年と同じランキングにとどまった。来年は1位、2位を目指して頑張ってほしい。



今年も3位のプレイシティNASA杉本町店。また来年もがんばってほしい。

主な☆獲得機種は、バーチャファイター2、ストリートファイターZEROが印象的である。

ハイスコアラーは、DEN氏、せのん氏、ぼ〜ず氏、PROFESSOR氏などだ。

第4位は☆獲得数が27個だった店が2店あった。**プレイランドスカイシアター**と**プレイシティキャロット巣鴨店**に決まった。

第6位も2店あった。☆獲得数が20個で、**JOYCOM平店**と**ゲームコーナーフジ**に決まった。

10位以下の店の順位は表にまとめたのであとはそちらを見てくれ。

さて、☆の数を0に戻し、各店同じスタートラインに並び、次回より☆争奪戦が始まる。集計方法も新しいルールに変わった。詳しいことは各店の封書の中に入っている。誌面上にも書いてあるのでよく読んでほしい。☆が取れない店にも簡単に取れるようなルールになっている。

ハイスコア☆最多獲得賞

順位	店名	本年度	累計表
1	GAME's WiLL(京都)	44	260
2	扇が丘レジャーセンター(石川)	42	187
3	プレイシティNASA杉本町店(大阪)	39	322
4	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)	27	186
4	プレイランドスカイシアター(埼玉)	27	259
6	JOYCOM平店(福島)	20	96
6	ゲームコーナーフジ(東京)	20	146
8	ゲームプラザミッキー(広島)	17	34
9	ゲームプラザヴィクトリア(北海道)	13	45
9	荏原ゲームコーナー(東京)	13	402
9	ゲームスポットアテナ2店集計(東京)	13	55
12	キャッスル&YOU(東京)	12	412
13	アイリン夢空間(岐阜)	11	117
14	TILT神保町(東京)	10	366
14	タウンスポット&マンモス城(大阪)	10	150
15	ゲームコーナーコパIII(神奈川)	9	174
16	プレイシティ24(北海道)	9	60
16	ゲームイントーヨコ北越谷(埼玉)	9	25
16	西銀座ゲームプラザ(山梨)	9	23
16	チャレンジバンバン(愛媛)	9	102
16	サブカルチュア(福岡)	9	138

※本年度集計期間:'95年2月28日号('94年12月集計)から'96年1月30日号('95年11月集計)の計12回分です

ゲーメスト大賞編集部座談会

■参加メンバー…

石井ぜんじ、ずるずる、N.O、MoMo、ジョッキー★笹岡、いなりん、田渕健康、立衆多、Ace、DS1、珈琲FREAK、がっちん、ギィ、アディオスToshi、GED、ハマー、キャサ夫、MVP、伊勢猫、SHO、借金

司会・構成：むねたつ、かわでん

やっぱりバーチャ2だった1年

かわでん…じゃあ、今年もゲーメスト大賞座談会を行いたいと思います。この結果、入賞作品に関して、あれこれと言ってください。

むねたつ…ざっと感想をお願いしたいんですけど…。とりあえず大賞は「バーチャファイター2」なわけですが、どうですか?みなさん。

NO…「バーチャ2」にはじまり「バーチャ2」に終わるって感じな1年でしたよね。それから、大賞そのものとベスト対戦格闘の結果がほとんど同じ。よく見ると、大賞そのものって、10位まですべて対戦格闘。でも、「バーチャ2」って、ここまで人気が出るとは思いませんでしたね。

「バーチャ1」も確かにそれなりの人気だったけど、まさか「2」でここまで化けるとは…。

J★笹…「1」でやってなかった人たちが「2」では乗り遅れてはいけないっていうんでウワーッとなったんじゃないですか?

ぜんじ…乗り遅れるというのもそうだけど、やっぱりパッと見た感じでもこりゃー盛り上がるわって感じですよ。これを見た瞬間に、「これは次の大賞はコレだな」って思ってましたよ。

かわでん…それにしても格闘ゲーばっかりだよなー。

いなりん…んー、みんな、もう対戦格闘ゲームしかやってないんでしょーかねー?別にそれが悪いってわけじゃないんだけど…。

MVP…対戦格闘がすげー人気あるのはいいけど、CPU戦をもっと面白くしてほしいです。

ハマー…時代の流れってやつで、今この時期、こうなってしまうのはしょうがないと思うんですけどね。でも、これでホントに世の中に存在する対戦格闘ゲームだけになっちゃうのはコワい。でも、時代の流れってやつで、また別なブームが出てくるんじゃないかなーと。きっと今後はバーチャ2もどきゲーが増えるだろーし(笑)。

ぜんじ…「バーチャ2」が大賞ってことには、どう感じている?

キャサ夫…初めて見たときのインパクトって、やっぱり「こりゃスゲー」だったじゃないですか。ただもんじゃないゲームだって感じで。それだけでも十分大賞を取るだけの価値はあったと思いますけどね。もちろん、ゲーム的にもすげー奥深くてよかったし。

それに自分自身が成長していくのが、はっきりわかるんですよ、「バーチャ2」って。経験値を積んでいって、うまくなっているぞ感がわかるっていうか。そこがハマる要因でしょうね。

ぜんじ…操作系はどう?

キャサ夫…3ボタンのわかりやすさが、プレイヤー層を広げたんじゃないですかね。他の格闘って6ボタンだったりするじゃないですか。それから比べるとグッと簡単だし。

ぜんじ…技も、実際にある格闘技からもってきている「ホンモノっぽさ」もよかったんじゃないですかねー。

いなりん…「バーチャ2」はもう別格ですよね。ホントにこの1年はこのゲームだーって感じですしねー。

ハマー…結局のところ「バーチャ」ってジャンケンなんですけど、それが人によってすごく個性が出るんですよ。「あの人は最初絶対にチョキだ」とか、「グーの後はパーが2回続けてくるぞ」とか、人によってまったく違うし個性が出る。新宿ジャッキーとか大門ラウとか…。

むねたつ…キャサ夫とか(笑)。

ぜんじ…これまでのゲーム以上に、その「プレイヤー」っていうのが注目されたわけだ。

その他のゲームは?

むねたつ…そのほか、全体的な印象とか、上位ランキングのゲームについてはどうですかね?

借金…よくみると、上位って全部続編ですよね。これって、ちょっとどーかなーって。なんか、もっと新しいモノをやりたいですよね。その他の各賞もやっぱり続編物ばっかりで…。まあ、いいんですけど、やっぱり新しいものをやりたいですよね。

アディオス…今年、自分は「鉄拳」、「鉄拳2」と担当してきまして…。で、「バーチャ2」と比べると、「鉄拳」シリーズのほうがとっつきやすくて簡単だというイメージがあると思うんですよ。「バーチャ2」って『すげー努力せんと、こりゃ勝てんわー』という感じじゃないですか。その努力した分だけ強くなれるっていうか。でも、「鉄拳」も実はスゲー努力せんと安定して勝てないんすよ。

ぜんじ…とっつきやすくて、実は奥が深い…。それって、すごくいいゲームなんじゃない? (笑)

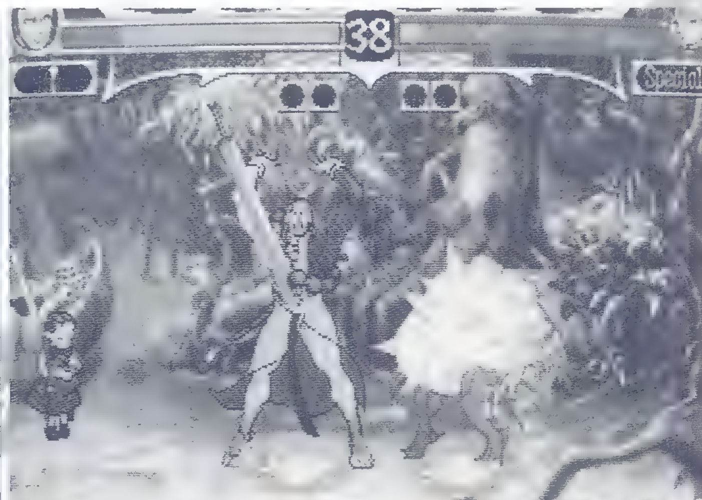
アディオス…いや、そーなんでしょうけど(笑)。見た目の印象と内容とのギャップがあったんじゃないでしょうかね?

ぜんじ…そういう考え方もあるのかなー。

NO…「鉄拳」はもうちょっと上位にランキングされるかなと思っていたんですけど、やっぱり"やらず嫌い"が多そうですよ。

ぜんじ…KOFはキャラが選べるようになったのが逆にマ





総評

ポリゴン対戦の後にペンペン草は生えるのか

石井ぜんじ

今年度を通じて感じたことは、技術力の格差と、ゲームジャンルの単一化である。これは、大きな問題だと思う。ゲームは、アイデア、ゲーム性同様に、見た目でも斬新さが必要とされる。今までと違ったものを見せるには、画面の見せ方の技術力が一番必要なのだ。

過去において、いろいろな技術革命があり、それをより効果的に見せたゲームがヒットしてきた。今は、それがポリゴン関連の技術である。

だが、ポリゴン技術にかかる開発費用は膨大なものである。しかもその技術を効果的に使いこなしているのは、セガ、ナムコの2社に過ぎない。

確かに、いつの時代も大ヒットを連発するメーカーは、1～2社である。だが、他メーカーも渋い名作をいくつも出してきていた。今は、これだけ技術格差がつくと、なかなか張り合えない。

話題作を作れる技術力のあるメーカーが少ないということは、ゲームのワンパターン化に直結する。これは、衰退への第一歩となりかねない。業界全体のスケールで考えて、知恵を出し合うべきだろう。

本当に、今年度は対戦格闘ゲームが多かった。他のジャンルは力作が少なく、そのせいでゲーセンに行かなくなる人たちも増えたと思う。

対戦は面白いが、相手に合わせてプレイしなければならない。一人用ゲームのような、ゲームセンターでコツコツプレイして、自分のペースでクリアする楽しみはない。

また、一人用ゲームには、新しい面が現れてくる楽しみがある。ゲーセンにしかない、楽しいびっくり箱が一人用ゲームなのだ。人にプレイを見せつけるだけがアーケードゲームの楽しさではない。

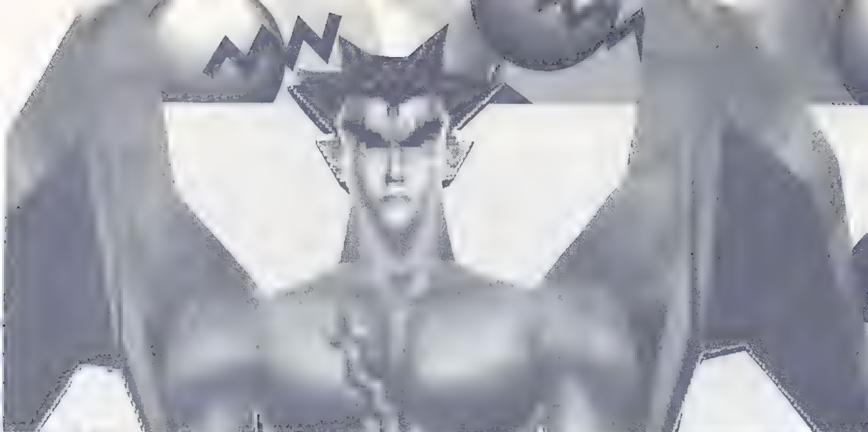
対戦ゲームは、時間あたりの採算性を考えると、理想のアーケードゲーム形態である。一人用ゲームは、人気がたとえあっても、儲からないから作られないというのが現実だ。

だが、それにより陰で多くのプレイヤーが居場所を奪われている。多人数同時プレイには、まだ可能性が残されていると思う。今まで築き上げられてきたゲームの多様性を守るべく、プレイヤーを育てるような面白い対戦以外のゲームの出現を望みたい。

私なら、1プレイ200円払っても構わないぞ。



イナスだった部分もあると思う。使わないキャラってのが極端に出てきちゃったし。
ハマー…でも、キャラセレクトのおかげで、ここまでドカーンとヒットしたんじゃないですかねー。
むねたつ…庵人気が一番の原因って噂もあるけど（笑）。
DS1…ハンターは文句なくいいですよね。編集部でも一番遊んでいたゲームなんじゃないですかねー。
ぜんじ…キャラ人気も、もちろんあるだろうけど、それでも長く遊べるゲームだしね。
ギィ…EX必殺技もすごくハデで、見た目にもかっこいいですよ、やっぱり。
J★笹…大賞への票が対戦格闘ばっかりだったようだけど、シューティング部門への投票が「棄権します」っていうのが多かったみたい。やってない人が多かったんで、まあ、だから唯一やったシューティングが「ツインビーヤッホー！」だった、みたいな意見が多かった。
むねたつ…それだけ、一般層とか普段対戦格闘しかやらない人も巻き込んだっていうところは、「ヤッホー！」のすごいところなんですかね。
J★笹…初心者でもやりやすいってのが一番大きいです。スコアラーでも楽しめる作りになっているし。とくにプラクティスの点数稼ぎは熱かったですね。
MVP…でも、どーして横画面の縦シューなんだろ？（笑）
田渕…個人的にはサイバーボッツがよかったなー、と。CPU戦もイマドキの対戦格闘ゲームとしては、かなりいい感じじゃないですか。いいですよ、コレ。
むねたつ…とまあ、とりあえず今回はこんなところで終了としますか。お疲れさーん。
一同…うぃーっす。



天使と悪のはぁ〜もにぃ〜

デビルカズヤ

カズヤの変貌に心ときめき、ビームを連発。
すると不思議、全然勝てない…。

担当：アディトシ㊙

黒岩先生も応援（非公式）！

鉄拳2 TEKKEN2 Ver.B

なるほど、ページが少なくなってきた。だけどダイヤグラムをやるかもしんないから、まだ続くぞ！

担当：モリアーティ教授



上段のガード不能技。他キャラのガード不能技に比べれば、出は遠いほうだが、余裕でモーションを盗まれる。近くで入ったら、ダウン攻撃を狙おう。

ボス関連の公開行事も、このデビルカズヤで最後。鉄拳2の連載も、一区切りついた感がある。なんて、ちょっと感傷に浸りつつ、デビルについて説明していきたい。

まず真っ先に気がつくのが、その技数の少なさ、ビーム2つを除けば、前のカズヤとまったく同じ。ビームのような破天荒な技が他に幾つかある、と期待してた人には残念だけど…。

元々このキャラは性能うんぬんよりも、外見のおもしろさを追求した、イベントに近い存在。対戦で真剣に勝ちにいくなら、使用しないほうがいいだろう。

戦略を考えるなら、やはり三島家ということもあって、しゃがみダッシュからの二択（風神と奈落or投げ）なメイン。

空中コンボは、立ちLP（レバー前入れ）→鬼哭連拳、ワンツーパンチ・踵落とし1発→破砕蹴。

ちなみにCPU戦を行うと、8人目が平八、9人目がなぜか準。そして最後の10人目がエンジェルで使ってるとデビル、デビルを使ってるとエンジェルとなる。



ほぼ画面全部をカバーする、ガード不能技。ダウンしてる相手に当てることができるか、確実に入る状況はまずない。受ける側に回った場合は、すぐに走れ！

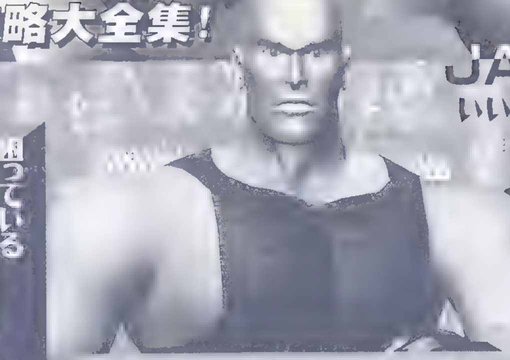
技名	コマンド
体落し（たいおとし）	接近して ●
旋蹴り（つむじげり）	接近して ●
超ぱちき（ちょうぱちき）	接近して⇨⇨ ●●
ワンツーパンチ	●, ●
螺旋襲刃脚（らせんしゅうじんきゃく）	⇗ ●, ●
風神拳（ふうじんけん）	↘☆↓↘ ●
空斬脚（くうざんきゃく）	↘↘ ●
右踵落とし（みぎかかとおとし）	↘ ●
踵落とし（かかとおとし）	立ち上がり途中 ●, ●
閃光烈拳（せんこうれっけん）	●, ●, ●
破砕蹴（はさいしゅう）	●, ●
雷神拳（らいじんけん）	↘☆↓↘ ●
鬼哭連拳（きこくれんけん）	●, ●, ●
ダブルアッパー	⇖ ●, ●
奈落払い（ならくばらい）	⇨☆⇩↘ ●, ●
左踵落とし（ひだりかかとおとし）	⇨⇨ ●
背落し（せおとし）	背後から接近して ● or ●
インフェルノ	●●
デビルブラスター	●●

デビルカズヤ技表

コマンド	⇨➡ ○●/○○	●○/○○	○●/○○	○●/○○	☆ ○○/●○	○○/○●	☆ ○○/○●	●○/○○	○●/○○	●○/○○
攻撃部位	上	上	上	上	中	中	下	上	中	上
ダメージ	7	8	6	7	6	11	5	5	8	30

10連コンボ

☆…ガードポイント



JACK-2 win! フガッ

いいなっいいなっ

空中コンボ

～そして、新たなる技～

んー、実は鉄拳Act.1に載っていたコマンドにウソが!!フガッ

担当:キャサ夫

困っている貴方へ!

ほかのキャラと比べると、1発1発の攻撃力は強いが、全てがモーションでバレてしまいガードされがち。

そこで、意外に使えるショートアッパー、バイオレンスアッパーが返し技として多用さるようになった。しかし、アッパーで浮かせたあとに、これといった有力な空中コンボが紹介されず、困っている貴方に今回は空中コンボを紹介しようという企画です。

ジャックにも空中コンボはあんだよ!

●ショートアッパー(立ちスイングRナックル×3)↓ヒッププレス

ジャックの空中コンボと言うより、スイングRナックルを使用した一連の動作なので、安定コンボと言えるだろう。

1発目、ショートアッパーの連携でRナックルを3発目まで出し、そのあとレバーを右上入れっぱなし両Ⓚ連打でOK。超お手軽コンボなのでマスターしてほしい。

●バイオレンスアッパーorショートアッパー↓立ちRP↓ダブルハンマー

返し技、または連携止めで多用する2つのアッパー。浮かせたあとに立ちハンチ(RP)を入れて、すぐに両Ⓟ連打すれば、着地した瞬間の相手にダブルハンマーがヒットする。4段攻撃。

注意点が1つあり、バイオレンスアッパーは高く浮くので問題ないが、ショートアッパーの場合は浮きが低く、立ちパンチが入れづらい。タイミング的には硬化がとけたらパンチを出せばOKだが、難しい。目押し重視だぞ。

●バイオレンスアッパー↓立ちRP↓メガトンスイープ

バイオレンスアッパーからでないと、つながらない技。コマンド入力は難しくなく、浮かせたあとに立ちRPを入れて、硬化がとけたらメガトンスウィープの入力をする。それでないと、メガトンスウィープのコマンドがアッパーに化けてしまい、大損するので注意。

●しゃがみ状態ダブルハンマー1発止め↓ダブルハンマー×2

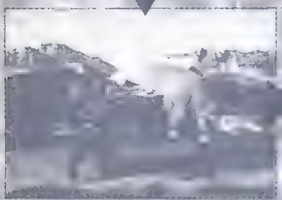
意外に体力を奪うことができるが、コマンドのタイミングが難しい連続攻撃である。

1発目…相手との距離は問わず、ダブルハンマーがヒット。で、浮かせてからさらに両Ⓟ連打で着地した相手に2発ダブルハンマーを当てるのだ。

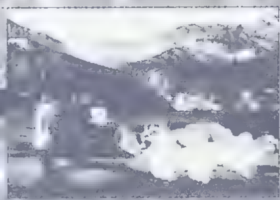
ダブルハンマーはしゃがみ状態と立ち状態のどちらからでも出せるが、1発目はしゃがみ状態を使用。ワンテンポおいてから両Ⓟを連打すればよいのだ。基本的には鉄拳は全部のコマンドを先行入力で受け付け、時間差攻撃などができないが、コマンドとコマンドの間に少し間をいれれば何の問題はないのだ。



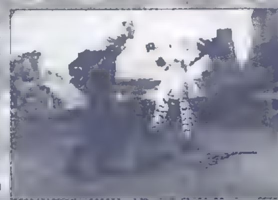
バイオレンスアッパーがヒット。



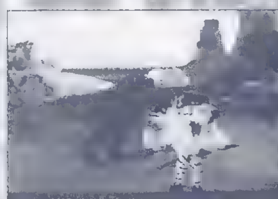
余裕があるので、おちついて立ちRPを当て…、



浮いたところにメガトンスイープを追い打ちで当てよう。



しゃがみ状態からのダブルハンマーを1発で止めて…、



「ドバン」当たるんだな。タイミングがシビアなので難しいぞ。



着地寸前だが、立ちダブルハンマーまにあうか?

やっぱり違ったんだ カタパルトスルーフラス

鉄拳2Act.2の技表に紹介してある"カタハルトスルーフラス"という技があるが、コマンドの通り(↘RP+RK)に入力しても、ただのカタパルトスルーが出るだけで、どこにも「プラス」という部分はなかった。

それもそのはず、表記されているコマンド表が間違っていたからである。

時間がかなり経ってしまい、担当者としても悔やまれるがコマンドが発見された。

改めて紹介しよう。

●カタパルトスルーフラス
↘+LP

という入力が正確なものなのである。長い間、スミマセン。㊐

では、改めてカタパルトスルーフラスの紹介をしよう。

プラスという部分には硬化時間が入る。硬化時間がプラスされ、さらに動けなくなるわけではない。

本来のカタパルトスルーは投げたあと、攻撃が何も入らなく、唯一安定して決められるのがヒップブレスであった。

それに比べると、カタパルトスルーフラスのほうは硬化がほとんどなくなり、色々な技を決めることが可能な技なのである。

今回はこれに関して、空中コンボではなく、連続攻撃を紹介しよう。

カタパルトスループラスのあとに一番おすすめするのは"ブラボーナックル"である。

理由として考えられるのは、ブラボーナックルは投げてから着地した瞬間に当てることが可能だからである。

相手キャラによって異なるが、軽いキャラ以外ならば、投げて硬化がとけ、少したってからその場でブラボーナックルを入力すると、着地した瞬間に決まる。

軽いキャラ相手の場合は、硬化がとけたら半歩前へいってからブラボーナックルを出せば必ずヒットする。

ここで、なぜブラボーナックルが良いのかを考えると、カタパルトスルー後に空中で色々当てることができるか、地面に落ちないと投げのダメージが加算されず、当てたダメージだけで、大ダメージは与えられない。しかし、ブラボーナックルはただでさえ威力が強く、さらに投げダメージ+技ダメージなので、相手体力の半分近くを奪えるのである。



本来のカタパルトスルー、まだ動けない。



こちらはカタパルトスループラス。もう動けるよ。



でブラボーナックルがヒットする。

鉄拳2 よろずなページ

何でもアリちゃうの？

第2回 さすらいは投げ抜けの後で

協力：カーペンター甚十朗 文責：アディトシ

最初に断っておきますが、当コーナーは鉄拳2版アイランドではありません。よって「僕のキングは…」と始まって、その日ゲーセンで起こった出来事じみた内容は、本家のアイランド宛にのみ送ってください。

コンセプトとしてはゲーム上"役立つ"ちょっとした細かい情報に関しての、提供もしくは質問。そういったものを寄せ集めて構成するのがこのページだ。

では早速…。

同時押しを

ずっと前の号の吉光の対戦攻略ページで、忍法檜落としの入力法を説明していたが、実は全同時押し技に利用できる。もう一度、具体的に説明し直しておこう。

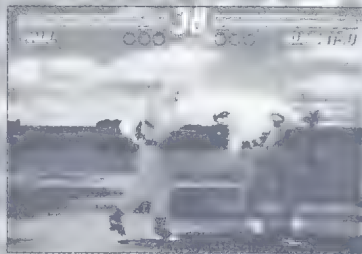
例としてポールの空牙（投げ技・••）。

このコマンドの場合、RPかLPどちらか一方をずっと押しっ放しにしておき、いざ相手に決めたい瞬間にと押していないほうのボタンを押す。

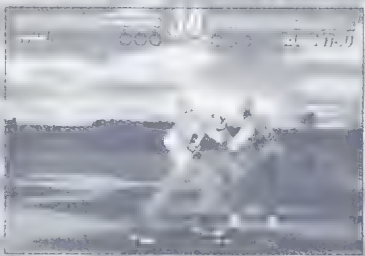
割と常識的に、この入力法を使用している人も多いと思うが、とにかく煩わしい同時押しを気にしなくていいのが最大の利点。これを実行してもその技を出すのが苦手な人は、後はレバーのタイミングが悪いだけだ。

一般的に"ワンパン投げ"を狙う際に、よく利用される。

もちろん投げ技だけでなく、同時押しの技なら何でもいいので、打撃技にも多いに活用してほしい。



レバーを前入れ立ちLP。次に風牙を狙うか押しっ放しにして…。



◆RPとすると、このとおり。アッパーに化ける心配もない。

破砕蹴レバー

入力法について、もう1つ。

前作、鉄拳に比べて2では、技全般の入力受け付けが、かなりアバウトになり出しやすくなっている。

それを受けて、コマンド表にはレバー方向が表記されているが、実際はボタン操作のみで出せる技が幾つかあるよね？

例えば、ポールの逆PDKコンボなんか、ボタンの配列上出しにくい部類の技だが、コマンド表にある↓は不要。

使用するかどうかは別として、結構助かるもの。

で、実戦で超使用頻度が高く、レバー不要の恩恵に与りたい技といえば、そう、三島家御用達ダウン攻撃、破砕蹴。

だが、破砕蹴でその差をつけてしまうと、かなり都合が悪い。

この技だけは、レバーを入れるのを怠ると、出が遅くなってしまうのだ。

比べればすぐにわかると思うが、レバーを入れないで出そうとすると、わずかだがハイキックをキャンセルした残像が見える。そのため、一瞬だが出が遅い。

体感時間は確かにたいしたことはないが、実戦レベルとなると大きく違う。

最も顕著な例として、風神拳、立ちLP、奈落払い×1、踵落とし×1（平八・地上でも）の空中コンボの後は、必ずレバー入れでなおかつテンポをおかず出さなければ、安定して入らず余裕でかわされるぞ。

使用頻度は破砕蹴ほど高くばないが、キングのドロップキックも例に漏れない。

コマンド表ではボタンを押す前に、→→のレバー操作が必要だが、LK+RKのみでも出せる技。

元々、出の早くない技だが、レバー操作を省略すると、助走距離がかなり長くなり"これでもか"というぐらい遅くなる。

一見、ダッシュ入力をしたほうがそうなると思われがちだが、実際はそっちのほうが助走距離は短い。

ちなみにミシェールの突双掌は、正式にRP+LPのみになったので、ここでは無関係。



破砕蹴をボタンのみで出すと、ハイキックの残像が見え…、



それから出る。入れる状況で入らなくなるぞ。



ボタン同時押しだけで出すと、ここまで走ってから…、



→→入力すれば、同じ場所からでもここで出る（背景に注目）。



やっと出た。そうでなくとも遅いのに。

ワンパンからの

最近、とみに見直されているワンパン（立ちLP）。投げ技に組み込む、というテクニックが記憶に新しいと思うが、同じくらい実戦で効果的なテクニックをもう1つ紹介。

何と、ワンパンからはワンツーパンチに代表されるような、○Pで始まるほとんどのコンビネーション技が連続技として成立する（地上で）。

もちろん、ワンパン、PKコンボ（ポール）として、Ⓚは連続にはならない。というか、コンボ技はほとんどのキャラがワンツーパンチ以外、カウンター限定の連続技だけどね。ある一族を除いては…。

その一族とは、察しのとおり三島家。ワンパン→鬼哭連



ワンパンが入ったね！と確認してから…、



LPで入っても間に合って連続技。恐怖の的は鬼哭連拳。

●投げ抜け対象技&コマンド表

技名		キャラ名	投げ抜け操作
通常投げ		全キャラ	or
アルティメイトタックル		ポール、カズヤ	
掌握→	首刈十字固 立脇逆固 腕挫立ち十字固	ニーナ アンナ	
フィギアフォーレッグロック		キング	
スタンディングアキレスホールド→	インディアンデスロック S.T.F スコーピオンデスロック	キング	
膝地獄→	回し右膝蹴り	ブルース	or
闇雲系		ポール	

拳とかぶち込まれた日にゃあ、「痛え!」と叫ばすにはいられないだろう。

とりあえず威力よりも、ワンパンが入ったか入ってないか確認してから入力しても間に合う。これが超重要!

ワンパン投げは、ある程度先行入力ぎみにコマンドを入力しなければならないし、どちらかといえば"連続技になるよ"というテクニックというより、知識に近いものだ。

ところが、このワンパンⓅは、実戦でバリバリ活用できる。

大会優勝者の平八も、非常にうまく使っており、だから1歩抜きんでることができた。と言ったら、ちょっと誇張しすぎかな…。

まぁ、それはいいとして、平八を使っている人は絶対に取り入れたほうがいいテクニックであることは、間違いない。

話はちょっと変わるが、ワンパンからだけではなく、ワンツーパンチからも投げ技が、連続技として成立する状況があることが発覚。

条件はワンパン投げと同様だが、何か大技をガードされてワンツー→投げ、と返されたしたら…。

当然、テクニック的にはワンパン投げよりも、難しい部類に入る。



何とワンツーパンチからも投げ技が連続に?お、恐ろしい…。

遅くなってスマン! 投げ抜けコマンド表

読者からの質問が一番多かったのが、投げ技の抜け方。今まで、やろうやろうと思いつつも、この時期にいたってしまった。スミマセン。

一応、今回はコマンドをまとめた表のみを掲載するが、次号で細かいとこまで突っ込んで特集する予定。

コマンドは知っているが何がうまくいかない、て人は必読だ。

●ワンダフルメキシカンコンボ(キング)の投げ抜け

リバースアームクラッチスラム ①②	→バックドロップ	→ジャーマンスープレックス	→パワーボム	→ジャイアントスイング
投げ抜け操作	① ②	① ②	不可	① ②

では今回はここまで。鉄拳2についてわからないことがある人は、「何でもアリちゃうの?」係まで葉書で送ってくれ。もちろん、情報提供も歓迎!

忍び寄る対戦攻略



サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣

TM

©SNK 1995

強力な連続技の少ない2人の忍者が今回の主役。東西の忍者の実力やいかに!?



俺の動きは俺が決める
ガルフォード Part 2

前号に引き続きの攻略だから、今回の主役は [illegible]

対空戦術をマスターする

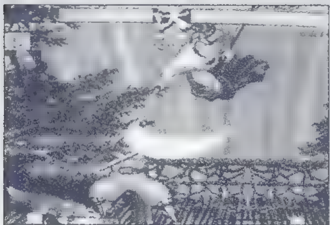
空中ガードの存在によって、対空と言っても一筋縄ではいかない。相手の心理を読むのが大事である。

ガルの場合、相手が跳び込んできたときの対処は、

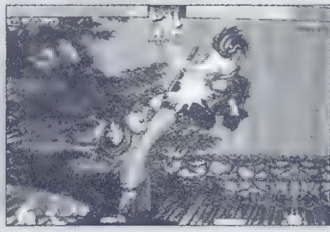
①ジャンプ中斬り
②B+Cの不意打ち
③A+Bでの避け
④ガード
⑤下にもぐり込んでの打撃

が主な行動。空中投げという選択肢もあるが、ちょっと冒険が入っているのでここでは却下する。

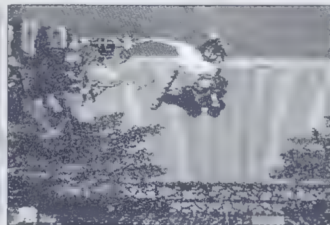
①は超安定の返し技である。相手のジャンプを見てからで間に合うし、垂直ジャンプと逃げジャンプを使うことによって相手のガード後の反撃を受けないように調整すること。



避けたあとに「ガシッ」。



空中ガード不能。早めに出そう。



ジャンプ中斬りは基本。

最悪でも両者ノーダメージで終わる。

②は空中ガードされると反撃を受けやすいが、こういう場合はレバーニュートラルのDで出る蹴り上げを使用すればよい。こちらは空中ガード不可能なのだが、早めに出しておかないと負けてしまう。B+Cは出切ったときの足を当てるようにすると強い。

③は避け動作を失敗しなければかなり信頼できる対処法である。A+Bで避けてローリングクラッシュを入れるのが一般的。

④は③に似ていて、ガード後にローリングクラッシュを入れるというもの。これはあまりに打点が低くない限り結構決まりやすい。反応が遅れてジャンプ攻撃をガードしてしまったときに試してみよう。

⑤は自分がダッシュしているときにたまたま相手の下をくぐったら使う。相手の方向にレバーを入れずにDを押しスライディングで相手の足元をすくうように入れるのがコツ。ダッシュ方向にレバーを入れっ放しでDを押すと、勝手に相手側に技が出るのだ。

対空の基本は以上の5つであるが、まずはジャンプ中斬りとA+Bをメインに使っていこう。相打ちでもOKなときはB+C、ニュートラルD、ガードなどを使おう。



さらに強くなる

ガルフォードの基本戦法は前号プラス対空である。ここではさらに攻撃のバリエーションを増やして強くなろうというもの。細かいところまで覚えよう。

覚えることは3つある

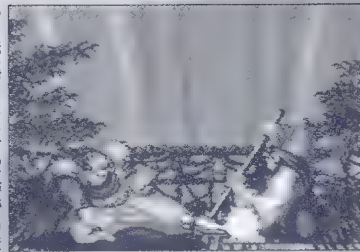
①ダッシュからの攻め
②通常の立ち合いの応用編
③起き攻め

が、そうである。

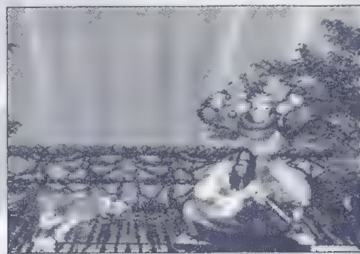
ダッシュからの攻防

通常の立ち合いから少し離れたときにダッシュからの攻めが始まる。ダッシュからの選択肢は主に4つである。

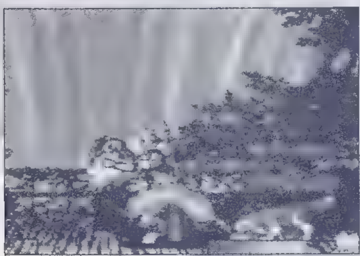
Ⓐダッシュ D
Ⓑダッシュ A
Ⓒローリングクラッシュ
Ⓓ垂直ジャンプ中斬り
である。



つま先をガードさせる位置でDを押すと…、



すべって後ろに回り込む。



んで「ガシッ」とな。

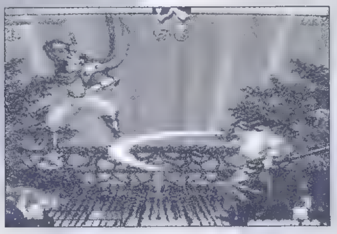
Ⓐがとても実用性が高く、つま先をガードさせると、なんと相手の後ろに回れるのである。このとき相手と逆方向にローリングクラッシュを入力すると、後ろから「ガシッ」とつかむことが可能。相手としては小斬りを出すしか逃げ道がなく、中斬りや大斬りを出しても「ガシッ」といくのである。

Ⓑはリーチが長く、出が速く、先をガードさせると反撃を受けないのでいい感じだ。

Ⓒは本命、ⒶⒷと織り混ぜて相手を混乱させてやろう。

Ⓓはちょっと前の3つとは使い方が違い、相手の攻撃を誘ってそこに技を入れるというもの。相手がダッシュ攻撃を止めるために出す技をスカしてそこに中斬りからの連続技を入れるのが狙いで、たとえ垂直ジャンプ中斬りがガードされても、そこからダッシュローリングクラッシュや小斬りなどにつなげられるので便利。

また、この行動は相手のジャンプを封じる役目を果たしていることにも注目したい。垂直ジャンプ中斬りは無言の固めができる実用性の高い行動なのである。



おもむろに垂直ジャンプ。無言の固め。

これに加えて、相手の目の前で止まっていきなりA+Bを避けたり回り込みを使ったりもできる。様々な戦法を使って相手をかき回してやることが重要。ペースを握ればこっちのものだ。

おまけ

今回はページの都合上ここまでであるが最後にちょっとした連続技を紹介しよう。

●相手を画面端にやり、なおかつ背後を取り、しかも密着状態のとき、近距離立ち中斬り×2→プラズマブレード or マシンガンドッグ or オーバーヘッドクラッシュ
である。

体力を約半分奪う強力なものだ。防御崩しで相手を画面端にやって狙ってみよう。

忍者でござる
服部半蔵



斬紅郎をプレイしているとき、あと一歩というところまで相手を押しておきながら、たった一度のミスでくらってはいけない連続技を決められてしまい、自分のぬるさ加減に腹を立てたことが今までに何度もあると思う。攻撃を当てるためには相手に近づかなければならない。また近寄るということは相手の技をくらう状況もあるわけだから、待って闘わない限り、くらわないほうが珍しいのかも知れない。

もちろんくらいたくて闘っている人はいないし、極力くらわないように注意しながら闘っていることもわかる。しかし一度連続技が入ってしまったら、君たちは諦めていないだろうか。

思い出してほしい。修羅半蔵にはくらってはいけない連続技に最後のあがきができることを…それが…。

身代わりの術

つながってしまう連続技の間をも身代わりになってくれるこの技を使わない手はない。

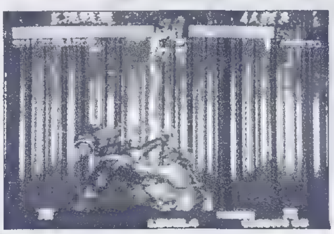
連続技中に使用するのは、主に身代わり術・鬼で下段攻撃のほうを使う。

いくら連続技から逃げられるといっても、相手の技によっては鬼のガードが間に合うため鬼を使ってはいけない連続技もある（相手がぬるい場合は別だが）のでキャラ別に連続技と鬼の使用頻度を軽く紹介していこう。

身代わりの術の出る条件は、まずダメージ中であることが挙げられるのだが、蹴りや柄攻撃のダメージでは消えることができないため、斬り技に限定されてしまう（剛破など一部例外あり）ことを先に書いておこう。

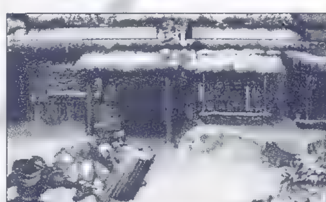
連続技から抜ける

・閑丸
閑丸の連続技は、しゃがみ中→狂落斬や狂風斬があるが、残念ながら鬼は出ない（斬りじゃない説浮上）。



傘の前にはもはや無力なのか。

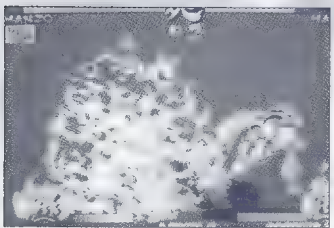
・リムルル
カムイ シトウキ・後ろまわり立ち中・コンルメムかコンルノンノ。中斬りの後、鬼で反撃可能。



忍者の力を見よ。

・幻十郎
しゃがみ大・三連殺、三空殺、光翼刃、裏五光、五光斬、立ち中・裏五光、五光斬。しゃがみ大の後の三連殺、三空殺は、鬼を出してもガードが間に合うが、光翼刃には入る。裏五光は、鬼を出しても当たらないが裏五光から逃げられるのは大きい。


お互いの技がスカってお見合い。


どのみちくらってしまう。悲惨。

撃可能。

・**覇王丸**

立ち中→剛破→弧月斬、天派断空烈斬、立ち大→牙突→旋風波→大斬り(端のみ)、牙突→剛破→弧月斬。狙いは剛破の後。相手に弧月斬を出させるまで引きつけてから鬼で反撃。断空烈斬も同じ。大斬りの後も牙突の後も鬼は出せるがガードされるので、旋風波の後が一応狙いとなる。

・**半蔵**

後ろまわり立ち中→微塵隠れ、毒龍。中斬りの後、鬼を出しても相手の後ろから微塵隠れをくらうので禁物。毒龍は逃げられる。

・**右京**

立ち中→朧刀、後ろから立ち中→陽炎→しゃがみ大、立ち中→夢想残光霞。朧刀は少し特殊で、小ならガードされ中なら反撃確定、大だと相打ちという組み合わせになっている。後ろからの場合、立ち中の後も陽炎の後も鬼はガードが間に合ってしまう。夢想残光霞には、反撃確定。

・**ガルフォード**

立ち中→オーバーヘッドクラッシュ、立ち中ライトニングスラッシュ、LST。オーバーヘッドクラッシュは反撃可能。ライトニングスラッシュは、立ち中が近距離ならスカってしまい、遠距離だとガードが間に合うため使わないほうがいいだろう。しかし、LSTには反撃可能なのでガルの体力が赤いときには使えると言っておこう。


つい、鬼を出してしまった。もう笑うしかないぜ。

・**ナコルル**

シチカプエトゥ→しゃがみ大→レラムツベ、エレルシカムイリムセ。レラ ムツベには反撃が確定。だが、エレルシ カムイリムセはガードが間に合ってしまうため、ナコルルの体力を赤くした後は、特に注意を払いながら一気に殺そう。

・**狂死郎**

立ち中→蝦蟇地獄、しゃがみ大→蝦蟇地獄。どちらも反撃可能。

くらわないのが理想

骸羅の当て投げや天草の小足など、逃げる術がないものも多いので、できることならくらわないのが理想だ。くらってはいけない連続技だしね。でもくらってしまったときは、せっかく返せるのだからうまく活用していってほしい。


数珠の前にも無力である。

全国通信販売!!

お電話一本で翌日にはお手元にお届けします!

ヤマトコレクトサービス使用
手数料¥1,000
(一部地域の方は配達日や手数料が変わります。)

まとめて買って、クレジットでらくらくお支払い。(50,000円以上お買い上げの方、尚、ボーナスー括払いも有り)

注意要項

- 人気商品は発売後売値があがることがあります。なるべく予約して下さい。
- 新作予約のキャンセルは発売日3日前までにお願いします。
- 返品、交換はできません。(新品故障の場合は、メーカー保証です)
- キャンセル不可(発送後のキャンセルは往復送料をいただきます)
- 品切れの場合は、ご容赦下さい。(予約すれば意外と早くお手もとに届きます)
- 中古ソフトのバッテリーバックアップの電池切れに関しては保証できません。
- 販売価格は変更する場合があります。
- 今回の広告の価格は12/6現在の価格です。価格は変更する場合がありますのでTELで確認してください。税別価格

スーパーファミコン
ドラゴンクエストVI 幻の大地
好評発売中!
定価¥11.400 ➡ TEL

家庭用 ネオジオ

ROMカセット

品名	新品	中古	買取
ゴールゴールゴール 未定	新作	新作	×
超鉄ブリキンガー 未定	新作	新作	×
NEO Mr.DO! 未定	新作	新作	×
メタルスラッグ 未定	新作	新作	×
リアルバウト餓狼伝説 1/13	新作	新作	×
あしたのジョー伝説	×	4800	3000
アンドロデュノス	×	7800	4800
エイトマン	×	2800	1500
ASO2	×	7800	4800
餓狼伝説	×	2800	1800
餓狼伝説2	×	800	300
餓狼伝説スペシャル	×	800	300
餓狼伝説3	19980	9800	8000
ギャラクシーファイト	×	7800	3500
キングオブモンスターズ	×	2400	800
キングオブモンスターズ2	×	2800	1000
クイズ大捜査線	×	3800	2000
クイズ迷探偵・ネオ&ジオ	×	9800	5800
クイズキングオブファイター	×	8800	5200
クロスソード	×	2800	1200
ゴーストパイロット	×	3800	1500
サイバーリップ	×	2800	800
ザキングオブファイターズ94	×	7800	6000
ザキングオブファイターズ95	25980	19800	16800
サッカーブロール	×	3800	1500
サムライスピリッツ	×	500	200
サムスピ新紅郎無双剣	19980	17800	9000
ジョイジョイキッド	×	2400	800
将棋の達人	19980	14800	4400
真・サムライスピリッツ	2980	2600	1500
ザ・スーパースパイ	×	2800	1000
ステークスウィナー	×	16800	10000
スラッシュラリー	×	3800	1500
戦国伝承	×	3800	1500
戦国伝承2	×	3800	1500
ソニックウイングス2	×	12800	10000
ソニックウイングス3	19980	17800	9000
ダブルドラゴン	×	7800	4000
ダンクドリーム	×	7800	4000
超人学園ゴウカイザー	×	19800	11800
痛快ガンガン行進曲	×	9800	4800
天外魔境〜真伝〜	19980	14800	7100
得点王	×	4800	3500
得点王2	3980	2800	1400
得点王3	5980	4800	2100
トッププレイヤーズゴルフ	×	2800	1200
トップハンター	×	5800	2400
ナム 1975	×	2200	800
2020スーパーベースボール	×	3200	1000
ニンジャコンバット	×	3800	2000
ニンジャコマンドー	×	7800	5000
バーニングファイト	×	2800	1400
バカ殿様麻雀漫遊記	×	4800	2400
パルスター	19980	14800	10300
ビューポイント	×	17800	12000
ファイターズヒストリー	×	2800	1400
ファイヤースープレックス	×	1200	400
風雲黙示録	×	9800	4500
フットボールフレンジー	×	2800	1000
フライングパワーディスク	×	6800	3000
ベースボールスターズ	×	3800	1500
ベースボールスターズ2	×	6800	3000
麻雀狂列伝	×	4800	2000
マジシャンロード	×	2800	1200
みなさんのおかげさまです	×	3800	2200
ミューティションネイション	×	2800	800
ミラクルアドベンチャー	×	5800	1500
ライディングヒーロー	×	3800	1000
ラギ	×	2800	800
ラストリゾート	×	5800	2600
リーグボウリング	×	4800	2000
龍虎の拳	×	1800	800
龍虎の拳 2	5980	1800	800
ロボアーミー	×	2800	800
ワールドヒーローズ	×	1400	800
ワールドヒーローズ2	×	800	200
ワールドヒーローズ2 JET	×	2500	1000
Wヒーローズ パーフェクト	×	14800	8800

ネオジオCD

品名	新品	中古	買取
格闘バレー 未定	新作	新作	×
QP 未定	新作	新作	×
キングオブモンスター 未定	新作	新作	×
くにおの熱血闘球伝説 未定	新作	新作	×
ゴールゴールゴール 未定	新作	新作	×
真説サムスピ武士道列伝未定	新作	新作	×
ステークスウィナー 未定	新作	新作	×
超神拳 未定	新作	新作	×
超鉄ブリキンガー 未定	新作	新作	×
NEOアクションゲーム 未定	新作	新作	×
オリジナルRPG 未定	新作	新作	×
NEO Mr.DO 未定	新作	新作	×
パズルDEポン 未定	新作	新作	×
メタルスラッグ 未定	新作	新作	×
ラストオデッセイ 未定	新作	新作	×
リアルバウト餓狼伝説 2月	新作	新作	×
ワールドツアーゴルフ 未定	新作	新作	×
ファイナルロマンス2	5980	4800	2000
ADKワールド	5480	4200	1800
ASO2	×	2800	900
餓狼伝説	×	2800	900
餓狼伝説2	4980	2800	800
餓狼伝説スペシャル	5980	1800	500
餓狼伝説3	5980	1500	500
ギャラクシーファイト	5980	2800	800
キングオブモンスター2	3980	3200	900
クイズキングオブファイター	3980	2000	600
クロススウォード	3980	2800	800
クロススウォード2	2980	2000	600
ゴーストパイロット	4980	2800	800
サイバーリップ	×	2800	800
ザキングオブファイターズ94	5980	1500	500
ザキングオブファイターズ95	6480	4800	2000
サッカーブロール	×	2800	800
サムライスピリッツ	×	800	200
サムスピ新紅郎無双剣	7480	3800	2200
雀神伝説	3980	2500	700
ジョイジョイキッド	×	1800	500
将棋の達人	×	4800	1400
真・サムライスピリッツ	6980	1000	300
ザ・スーパースパイ	2980	1800	500
戦国伝承	4480	3200	900
戦国伝承2	×	2500	800
ソニックウイングス2	×	2000	600
ソニックウイングス3	5980	3800	2200
ダブルドラゴン	2980	2500	700
ダンクドリーム	4480	3200	900
超人学園ゴウカイザー	5980	4800	2000
痛快ガンガン行進曲	×	2800	800
天外魔境真伝	5980	3800	1500
得点王	×	3800	1100
得点王2	×	1000	300
得点王3	5980	2800	800
トッププレイヤーズゴルフ	3980	2800	1000
トップハンター	×	2000	600
ナム 1975	3480	2800	1000
2020年スーパーベースボール	4980	2800	1000
ニンジャコマンドー	3980	2800	1000
ニンジャコンバット	×	2800	1000
ネオジオCDスペシャル	3780	1800	900
バーニングファイト	×	2800	1000
パズルボブル	5480	4200	1200
パルスター	5980	4800	1600
パワースパイクス2	1980	1800	600
ビューポイント	×	1500	500
ファイヤースープレックス	4480	2800	1000
ファイターズヒストリー	×	1500	500
風雲黙示録	5980	2800	1000
フットボールフレンジー	4480	3400	1400
フライングパワーディスク	4480	2800	1000
ベースボールスターズ	3980	2800	1000
ベースボールスターズ2	3980	2800	1000
麻雀狂列伝	×	2800	1000
マジシャンロード	×	2800	1000
ミューテイションネイション	×	3800	1400
ライディングヒーロー	2980	2400	900
ラギ	×	2800	1000
ラストリゾート	×	1500	500
ラリーチェイス	×	2800	1000
リーグボウリング	3980	2800	1000
龍虎の拳	4980	2800	800
龍虎の拳2	5980	1800	500
ロボアーミー	×	2800	1000
ワールドヒーローズ	×	2800	800
ワールドヒーローズ2	4980	2800	800
ワールドヒーローズ2 JET	×	1500	500
Wヒーローズ パーフェクト	6980	3800	1500

本体&パーツ

品名	新品	中古	買取
ネオジオ	19980	9800	8000
ネオジオCDトップ	27980	17800	13500
ネオジオCDフロント	×	21800	18500
メモリーカード	2980	1800	×
コントローラー	×	4800	3000
麻雀コントローラー	×	3800	1500
FスティックNEO	×	2800	800
FスティックNEO 2	×	3800	1500
AVコード	1200	1000	×
RFコンバーター	2600	1800	×
RGBケーブル	2200	800	×
ACアダプター	3480	2800	×
XNEO−RGB/S	7600	4800	2400
コントローラー(パット)	1800	1600	×
コントローラープロ	3900	1200	×

買取目玉商品

品名	買取
SF アメリカ横断ウルトラクイズ	3500
SF アンジェリーク	5000
SF いただきストリート 2	4000
SF ウィザードリー 6	5500
SF 永遠のフィレーナ	4000
SF NBA JAMトーナメント	4500
SF NBAライブ95	5500
SF エメラルドドラゴン	3500
SF カービィボール	3200
SF 仮面ライダー	6000
SF 機動武闘伝Gガンダム	4800
SF キャッツラン	4200
SF キャプテン翼 J	4500
SF 銀河英雄伝説	4000
SF グランヒストリア	3500
SF クロックタワー	4000
SF 激闘バーニングプロレス	3500
SF ゴーストスイーパーGS美神	4200
SF ゴジラ怪獣大決戦	5000
SF 三国志 4	4000
SF THEアトラス	4000
SF 実況パワフルプロ野球 2	4000
SF シムアント	5000
SF シャドウラン	4000
SF 新スタートレック	3500
SF 真なきの竜	4000
SF スーパー億万長者ゲーム	4500
SF スーパードッグファイト	4800
SF スーパードンキーコング2	5000
SF す〜ぱ〜ぷよぷよ	3000
SF スーパーボンバーマン 2	3000
SF スーパーボンバーマン 3	4500
SF ヨッシーアイランド	5000
SF スレイヤーズ	4500
SF 聖剣伝説 3	4000
SF ゼルダの伝説	2000
SF ゼロヨンチャンプRR Z	7000
SF 全日本GT選手権	3500
SF 総合格闘技リングス	3500
SF ダークキングダム	3500
SF ダービースタリオン 2	3000
SF ダービースタリオン 3	6000
SF ダービージョッキー 2	4500
SF 第3次スーパーロボット大戦	3400
SF タクティクス・オウガ	4500
SF ちびまる子ちゃんめざせ南の	4000
SF 超ゴジラ	3500
SF 提督の決断 2	7000
SF スラムダンク 2	3500
SF スラムダンクSD	4500
SF 伝説のオウガバトル	2500
SF 天地を喰らう三国志群雄伝	4000
SF ドカポン外伝	4500
SF ドラゴンクエスト 5	2000
SF ナージュリーブル	4200
SF 西陣パチンコ物語	4200
SF 美少女戦士セーラームーンR	3000
SF ビッグ一撃! 2	4500
SF 不思議のダンジョン 2	5000
SF プロ麻雀 極 3	5000
SF HEIWAパチンコワールド 2	5000
SF 魔女たちの眠り	5000
SF 魔神転生 2	3500
SF マリオカート	3000
SF ミッキーの東京ディズニー	4500
SF ミラクル☆ガールズ	4500
SF メタルマックス リターンズ	5000
SF 幽遊白書ファイナル	4000
SF リーディングジョッキー2	4000
SF リジョイス	4500
SF リトルマスター	3600
SF ロックマンX 3	4500
SF ロマンシング・サガ 3	4500
CD あすか120%マキシマ	3500
CD AV誕生	3500
CD 風の伝説ザナドゥ2	2500
CD 真説しあわせうさぎ18禁	5000
CD CDパチスロ美少女	3000
CD 将棋データベース棋友	3500
CD マクロス永遠のラブソング	2500
CD 天地無用!魎皇鬼	2800
CD 同級生	3000
CD ときめきメモリアル	5000
CD ドラゴンナイト&グラフティ	5000
CD 初恋物語	2800
FX キューティーハニーFX 3000	
FX リターントゥゾーク	3800
FX ルナティックドーン FX 3000	
MD バーチャファイター	4000
MD スーパー32X	4000
SS スーチーパイRemix	4000
SS アメリカ横断ウルトラクイズ	3000
SS ウィングアームズ	3500
SS X−MEN	3200
SS F1ライブインフォメーション	3000
SS キングオブボクシング	3000
SS Sリアル麻雀グラフティ	4000
SS 卒業2 ネオジェネレーション	2500
SS 峠KING THE SPIRITS	3000
SS 闘神伝 S	3200
SS ドラゴンボールZ 真武闘伝	3500
SS 信長の野望 天翔記	4000
SS 野茂英雄ベースボール	3000
SS バーチャファイター2	4000
SS バーチャコップ	3500
SS バーチャコップガンセット	4200
SS ハングオンGP'95	3000
SS ぷよぷよ通(2)	3000
SS 遥かなるオーガスタ 3	3500
SS パワーメモリー	4000
NG 餓狼伝説 3	8000
NG ザキングオブファイターズ'94	6000
NG ザキングオブファイターズ'95	16800
NG 超人学園ゴウカイザー	11800
NG 天外魔境〜真伝〜	7100
NG ビューポイント	12000
NG Wヒーローズ パーフェクト	8800
3D オーバードライビン	2000
3D お姉さんといっしょ	3600
3D スーパーリアル麻雀P4	2200
3D スラムジャム3Dバスケット	3000
3D ソード&ソーサリー	3200
3D バーチャルカメラマン	3500
3D バーチャルカメラマン 2	3500
3D バーチャルカメラマン 3	3500
3D バーチャルカメラマン 4	3500
3D バーチャルカメラマン 5	3500
3D ピラミッドイントルーダ	2000
3D 麻雀狂時代コギャル放課後編	4000
3D リターンファイヤー	2800
SF スーパーファミコン	10000
FC NEWファミコンAV	3500
FX PC FX	22000
CD PCエンジンDUO-RX	6000
PC Duo用モニター	20000
PC PCエンジン LT	22200
SS セガサターン	25000
SS V・サターン	23000
SS セガサターン	25000
SS ハイサターン	37800
NG ネオ・ジオ	8000
NC ネオジオCDフロント	18500
NC ネオジオCDトップ	13500

〒431-31 静岡県浜松市笠井町902-5
エマーソン
年中無休 通販部

新作ソフトも予約しておけば発売日にはお届けします。
一部商品・一部地域除く

TEL 053-433-9900 受付時間(AM11:00〜PM8:00)
FAX 053-434-9711 FAX・現金書留でも受付ています。

高価買取します
ミュージックCD 300〜1,500円

5,000タイトルの詳しい最新価格は当社発行の『エマーソン通信』にて!
定期購読(月一回)希望の方は年会費3,000円を現金書留で申込下さい。
1回分希望の方は切手100円分同封して下さい。

買取申込書	ゲーメスト 1/30号	氏名 (フリガナ) 印	生年月日 年 月 日生	年令 才	保護者名	未成年の方は、保護者に名前を書いてもらって下さい。無い場合は返品します。	(フリガナ) 印
	住所 〒 (フリガナ)					電話番号	− −

新品・中古　各種ゲーム関係はすべて扱っています。（買取も行っています）

●スーパーファミコン　●PC・FX　●ネオジオCD　●メガCD　●ゲームギア　●レーザーアクティブ　●コミック本
●セガサターン　●3DO　●PCエンジン　●ファミコン　●バーチャルボーイ　●アーケード基板　●攻略本
●プレイステーション　●ネオジオ　●メガドライブ　●ゲームボーイ　●プレイディア　●ミュージックCD　●携帯電話

アーケード基板　激安販売・高額買取・実施中！

アーケード基板

	中古	買取
アーガス	6000	2100
アークエリア	12000	4200
アースジョーカ	8000	2800
R－TYPE	16000	11200
R－TYPE 2	10000	6600
R－TYPE LEO	12000	7900
アイドル雀士スーチーパイ	18000	8000
アイドル雀士スーチーパイ 2	48000	40000
アイドル麻雀ファイナルロマンス	10000	3500
アウトフォクシーズ	58000	46000
アウトゾーン	6000	2100
悪魔城ドラキュラ	78000	70000
アサルト（P）	48000	34500
アッポー	15000	11100
アテナ	28000	26000
アトミックロボキッド	7000	3500
アフターバーナー 2 パネル付	68000	13600
アラビアンファイト	18000	6300
アルカノイド（P）	12000	4200
アルゴスの戦士	18000	13800
アルチメイトテニス	6000	2100
アルティミットエコロジー	68000	50000
アレスの翼	25000	17500
アレックスキッド	5000	×
アンダーカバーコップス	18000	11400
イーアルカンフー	10000	6000
怒（P）	10000	3500
怒3（P）	10000	3500
イシターの復活	128000	120000
1941	58000	48000
1942	8000	4000
1943	10000	6600
1943改	15000	10500
イチダントアール	15000	6000
イメージファイト	10000	6600
インセクターX	8000	2800
ウィロー	48000	40000
ウルトラマン倶楽部	5000	1700
ウルトラ闘魂伝説	7000	4200
ウルフファング	38000	35000
Vファイブ	8000	2800
ヴァンパイアハンター	45000	25000
ヴァンパイアハンター（サブ）	25000	5000
ヴァンパイア	25000	12500
ヴァンパイア（サブ）	5000	1000
ヴィマナ	8000	2400
ヴォルフィード	8000	4000
エア・バスター	18000	12600
エアデュエル	5000	2500
エイトフォース	10000	3500
エイリアンストーム	10000	6600
エイリアンVSプレデター	48000	35000
エイリアンVSプレデター（サブ）	28000	15000
エイリアンシンドローム	18000	11400
ASO	15000	10500
A－JAX	22000	18000
エースアタッカー	12000	4200
エクスパニア	5000	1500
エグゼドエグゼス	35000	30000
エクセリオン	15000	6000
エジホン探偵事務所	65000	40000
エスケープキッズ	12000	7900
SDI	98000	80000
SDガンダムネオバトリング	3000	×
Xメン（コナミ）	18000	8000
Xメン	30000	20000
Xメン（サブ）	10000	5000
Xマルチプライ	16000	12300
エドワードランディー	58000	50000
N.B.A.JAM	20000	12000
F／A	10000	3500
F1グランプリ2	2000	×
エリア88	98000	85000
エレベーターアクションリターンズ	68000	40000
エレベーターアクション	35000	25000
黄金の城	28000	22000
大江戸ファイト	18000	9800
オーダイン	48000	36000
ガイアポリス	20000	16000
カイザーナックル	48000	36000
カイザーナックル（サブ）	500	×
海底大戦争	28000	21000
火激	6000	3000
カダッシュ	12000	9000
歌舞伎Z	15000	10500
カプコンワールド2	14000	4200
空手道	6000	2100
ガルディア	8000	3200
カルノフ	18000	13000
カロリー君VSモグラリアン	15000	3000
ガンスモーク	28000	22400
銃弾嵐（ガンダーラ）	38000	20000
ガントレット	18000	11400
ガンネイル	15000	5200
ガンバード	15000	8500
ガンフロンティア	35000	28000
ガンホーキ	16000	5600
ガンボール	18000	5400
奇々怪界	7000	4600
機動戦士ガンダムEXレビュー	8000	4000
機動戦士ガンダム	2000	×
キャディラックス	20000	10000
キャプテンコマンドー	18000	13800
キャプテンアメリカ	10000	3000
ギャプラス	22000	15000
キャメルトライ（P）	18000	5400
ギャラガ	18000	8000
ギャラガ88	45000	40000
ギャラクシアン	58000	42000
ギャラッグ	5000	1200

	中古	買取
ギャルズパニック	20000	14000
ギャルズパニック2	18000	11400
ギャルズパニック2クイズ	28000	14000
ギャングウォーズ	8000	2800
究極戦隊ダダンダーン	48000	38000
球界道中記	18000	12000
究極タイガー	5000	1700
究極！PC原人	28000	20000
銀河任侠伝	12000	4200
キングオブドラゴン	15000	5200
昔噺捕物帳	8000	2800
クイズ殿様の野望2　全国版	5000	2000
クイズ・ドラゴンナイト	18000	6300
空牙	22000	13200
クォース	3000	×
ぐっすんおよよ	8000	2400
クライムファイター	8000	2800
クライムファイター2	10000	3500
クラックダウン	15000	5200
グラディウス（－12V電源）	38000	32000
グラディウス2	28000	24800
グラディウス3	26000	22800
グランドストライカー	6000	1800
グランドクロス	18000	6600
グリーンベレー	5000	2500
功里金団	15000	10000
グリッドシーカー	28000	20000
クレイジークライマー2	22000	16000
クレイジーコップ	6000	2100
グレートスラッガーズ	7000	2400
グレートラリー	30000	12000
クロスブレイズ	28000	20000
グロブダー	28000	19000
ヴィングランド	45000	30000
ゲーム天国	新作	高額
逆鱗弾	新作	高額
剣豪	8000	2400
原[illegible]	10000	3500
源[illegible]魔伝	28000	22000
恋のホットロック	38000	30000
豪血寺一族	3000	×
豪血寺外伝　最強伝説	48000	35000
豪血寺一族2	14000	9200
ゴールドメダリスト	5000	×
ゴールデンアックス	5000	1500
ゴールデンアックス2	25000	19000
ゴールデンアックスザデュエル	65000	40000
極上パロディウス	25000	12500
ゴジラ	5000	1500
コズモギャングザビデオ	12000	3600
子連れ狼	12000	7900
コットン	10000	6600
コラムス	10000	6600
コラムス2	5000	2500
コントラ	12000	7900
ごんべえのアイムソーリー	45000	36000
サーカスチャーリー	10000	3500
サイコソルジャー	98000	90000
最後の忍道	16000	12000
サイドアーム	6000	3000
サイバトラー	10000	6600
サイバーボッツ	45000	40000
サイバーボッツ（サブ）	25000	20000
サイバリオン（P）	12000	2400
[illegible]	500	×
サクソン	45000	27000
ザ・グレイトラグタイムショ	34000	25000
サッカースーパースターズ	48000	31200
サバイバルアーツ	10000	6600
サプライズアタック	10000	6600
サボテンボンバーズ	8000	4000
鮫鮫鮫	12000	7900
サラマンダ	38000	35000
沙羅曼蛇2	新作	120000
サンダークロス	18000	13800
サンダークロス2	18000	13800
サンセットライダー	25000	17500
サンダーゾーン	12000	7900
サンダーブラスター	8000	4000
サンダーフォースAC	8000	4000
サンダードラゴン	10000	6600
サンダードラゴン2	20000	12000
サンドスコーピオン	8000	2400
GIジョー	18000	6300
ジェミニウイング	10000	6600
ジオストーム	8000	2000
地獄めぐり	6000	1200
ジッピーレース	45000	38000
疾風魔法大作戦	12000	5000
シティーボンバー	20000	14000
シティーコネクション	20000	14000
忍	15000	5200
ジャイロダイン	8000	1600
シャドーダンサー	12000	7900
シャドーフォース	10000	3500
上海3	18000	6300
ジャンプバグ	48000	16800
獣王記	6000	3000
シュトラール	5000	1500
小林寺への道	7000	2400
ジョー&マック・リターンズ	12000	3600
ジンジンジップ	6000	1800
新入社員とおるくん	12000	7900
シンプソンズ	12000	4200
水滸演武	58000	34800
スーパーリアル麻雀P2	12000	7200
スーパーリアル麻雀P3	20000	13000
スーパーリアル麻雀P4	20000	13000
スーパーリアル麻雀P5	35000	21000
スーパーマッスルボマー	35000	20000
スーパーバーガータイム	8000	1600
スーパーゼビウス	18000	6300
スーパーマッスルボマー（サブ）	15000	5000
スーパーモナコGP	8000	2400

	中古	買取
スーパーコントラ	45000	31500
スーパーリアル花札　恋しましょ	68000	57800
スーパーワールドコート	10000	3500
スーパーワールドスタジアム93	8000	3600
スカイキッド	42000	35000
スカイソルジャー	5000	1700
スクランブル	58000	34800
スクランブルフォーメーション	15000	5200
スクランブルスピリット	12000	3600
スターフォース	25000	18000
スタック・コラムス	8000	1600
ストライクガンナー	5000	×
ストライカーズ1945	58000	38000
ストライダー飛竜	68000	55000
ストリートファイターZERO	58000	35000
ストZERO（サブ）	38000	15000
ストリートファイター	12000	7900
ストリートファイター2	3000	×
スト2ダッシュターボ	4000	1400
スーパースト2	25000	15500
スーパースト（サブ）	3000	×
スーパースト2X	25000	16000
スーパースト2X（サブ）	8000	1000
ストリートファイタームービー	48000	20000
スノーブラザーズ	12000	7900
スパイダーマン	20000	14000
スパルタンX	10000	3500
スプラッターハウス	28000	21000
スペースインベーダー	45000	22500
スペースインベーダーDX	15000	5200
スペランカー2	40000	32000
スペランカー	30000	18000
スラップファイト	5000	1700
スラムダンク	48000	40000
ずんずん教の野望	8000	4800
青春スキャンダル	12000	7900
セーラーウォーズR	18000	13000
セーラーウォーズ	18000	6300
セクションZ	18000	13800
ゼクセクス	25000	22000
ゼビウス	10000	6600
戦国エース	12000	8000
戦場の狼	12000	7900
戦場の狼2	20000	10000
ソニックウイングス	8000	4000
ソニックザヘッジホッグ（P）	18000	12000
ソロモンの鍵	6000	2100
ソンソン	12000	7900
ダーウィン4078	10000	6600
ダークエッジ	18000	5400
ダークシール	5000	2500
ダークシール2	8000	4400
ダイエットゴーゴー	6000	1800
大王	8000	2800
対戦麻雀ファイナルロマンスR	新作	高額
ダイノレックス	15000	4500
大魔界村	58000	50000
タイムパイロット'84	18000	6300
タオ体道	12000	8800
闘いの挽歌	20000	16000
達人	5000	2500
達人王	10000	6600
ダブルウイング	6000	2100
ダライアス	48000	16800
ダライアス2	48000	16800
ダライアス外伝	75000	45000
ダライアス外伝（サブ）	48000	10000
タンクフォース	3000	×
ダンジョンズ&ドラゴンズ	48000	40000
ダンジョンズ&ドラゴンズ（サブ）	28000	20000
タントアール	5000	2200
タンブ松本	8000	2800
チェルノブ	28000	20000
チキチキボーイズ	18000	6300
中華大仙	6000	2100
超時空要塞マクロス	14000	9200
超時空要塞マクロス2	8000	4000
超絶倫人ベラボーマン（P）	48000	30000
ツインビーヤッホー	35000	17500
ツインイーグル2	28000	11200
ツインイーグル	12000	7900
T.M.N.T	8000	4000
DDクルー	10000	6600
ディグダグ	38000	25000
ディグダグ2	58000	45000
ディスコ麻雀お立ち台の掟	8000	2400
ティンクルピット	6000	3000
デスブレイド	10000	3500
出たなツインビー	8000	4000
鉄拳	58000	45000
鉄拳2	178000	100000
鉄拳2　バージョンB	198000	高額
テトリス	6000	3000
テラクレスタ	4000	1400
テラフォース	8000	2800
デンジャラスジード	10000	3500
雷神魔傑	25000	17500
天地を喰らう	24000	16800
天地を喰らう2	12000	7900
トイポップ	98000	50000
闘神伝2	新作	130000
ドギューン	8000	4000
特殊部隊ジャッカル	12000	3600
Drトッペル探検隊	8000	2800
怒号層圏	10000	6600
トライゴン	12000	9000
虎への道	4000	1200
ドラグーンマイト	42000	29800
ドラゴンボールZ 2	18000	12600
ドラゴンボールZ（バンプレ）	20000	14000
ドラゴンボールZ（セガ）	25000	18500
ドラゴンスピリット	48000	45000
ドラゴンバスター	48000	42000
ドラゴンブリード	14000	9500

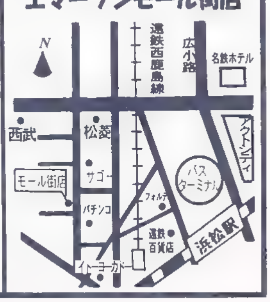
	中古	買取
ドラゴン忍者	18000	6300
ドラゴンセイバー	30000	24000
ドリフトアウト	8000	2800
ドリフトアウト94	30000	15000
トリプルウォーズ	10000	6600
トリプルウォーズ2	18000	12600
ドルアーガの塔	68000	48000
ドンキーコング3（RGB専用）	18000	12600
ドンドコドン	35000	28000
首領蜂	48000	32000
ナイツオブザラウンド	8000	4400
ナイトスラッシャーズ	35000	25000
19××	新作	90000
ナックルヘッズ	12000	7900
ナックルバッシュ	10000	2500
ななめでマジック	8000	2800
ナムコクラシックコレクション	新作	76500
ニモ	45000	32000
ニュージーランドストーリー	5000	1700
ニューマンアスレチック	10000	6600
NEWラリーX	35000	25000
忍者くん阿修羅の章	18000	13800
忍者くん	20000	16000
忍者キッズ	18000	3600
熱血硬派くにおくん	6000	3000
熱闘！激闘！クイズ島	10000	2500
ネビュラスレイ	18000	12000
ノストラダムス	12000	3600
バース	24000	18000
バーチャファイターリミックス	68000	42000
バーチャファイター	38000	20000
バーチャファイター2	TEL	200000
バーニングフォース	24000	16800
バーニングライバル	20000	12000
パーフェクトソルジャーズ	18000	12600
バイオレントストーム	20000	8000
バイオレンスファイト	10000	3500
ハイパーフェイズワン	48000	27800
ハイパーデュエル	8000	2800
ハイパーフェイズワンNEW	68000	50000
爆突機銃艇	32000	24000
ばぐばぐアニマル	65000	40000
ぱずるだま	30000	15000
パズルボブル2	12000	4800
ハチャメチャファイター	14000	9200
パッキーオヘア	12000	4200
パックマニア	28000	14000
パックマン	42000	21000
パックランド	68000	50000
パツクン	32000	24000
ハットトリックヒーロー	18000	6300
ハットトリックヒーロー93	8000	2400
ハットトリックヒーロー95	48000	30000
バトルクロード	6000	1800
バニッシャー	28000	18000
バブルシンフォニー	68000	50000
バブルシンフォニー（サブ）	18000	5400
バブルボブル	32000	22000
早指し将棋　五月陣戦	48000	23000
早指し将棋　五月陣戦2	45000	27000
バブデューク	35000	30000
バルガス	6000	1200
ハレーズコメット	4000	2000
パロディウスだ！	5000	2500
パワードギア	40000	35000
パワードギア（サブ）	20000	15000
P－47　エイセス	38000	14800
P－47	8000	2800
Bウイング	22000	16500
美少女雀士プリティーセーラー	28000	20000
美少女雀士プリティーセーラー2	48000	36000
美少女戦士セーラームーン	42000	24000
ピストル大名	10000	4000
ピットファイター	18000	13800
ファイターズヒストリー	2000	×
ファイティングファイト	15000	8500
ファイティングファンタジー	10000	6600
ファイナルファイト	8000	4400
ファイナライザー	4000	×
ファイナルスターフォース	16000	11800
ファイネストアワー	58000	40000
ファイヤーバレル	38000	27000
ファンキージェット	5000	×
ファンタジーゾーン	16000	12300
フィグゼイド	15000	10000
ブーヤン	35000	20000
フェアリーランドストーリー	40000	32000
フェリオス	60000	50000
フォゾン	45000	32000
富士山バスター	4000	1400
ぶたさん	30000	24000
ぷよぷよ通	32000	22000
ぷよぷよ	12000	5400
ブラックドラゴン	18000	12600
ブラックハート	8000	1600
ブラックホール	6000	1500
フラッシュポイント	5000	1700
ブランディア	6000	2100
ブリルラ	45000	32800
ブルーホーク	5000	×
ブレイザー	18000	6300
ブレイジングトルネード	18000	10800
プレミアサッカー	8000	3200
ブロックシード	15000	10500
ベストバウトボクシング	32000	16000
へべれけのぽぷーん	12000	6000
ヘルファイヤー	5000	1700
ペンゴ	30000	24000
ペンタ	18000	5400
ポケットギャルDX	12000	3600
ボスコニアン	42000	30000
ホッピングマッピー	98000	70000
ボナンザブラザーズ（24Kz）	5000	2500
ボンジャック	12000	9000

	中古	買取
ボンバーマン	5000	1700
ボンバーマンワールド	15000	10500
麻雀クリニック	6000	1200
麻雀ラマン	5000	1500
麻雀同級生	35000	25000
麻雀同級生スペシャル	新作	40000
マーシャルチャンピオン	6000	3000
マーヴルスーパーヒーローズ	新作	111000
マーベルランド	38000	28500
魔界村	18000	12000
マジカルクリスタル	6000	1800
マジックソード	20000	14000
魔獣の王国	98000	50000
マジンガーZ	15000	7500
マスターオブウェポン	5000	1700
マッスルボマー	6000	3000
マッスルボマー・デュオ	28000	20000
マッドシャーク	5000	1500
マッハブレイカーズ	38000	22800
マッピー	35000	23800
魔法大作戦	15000	7500
マリオブラザーズ	18000	11400
Mrヘリの大冒険	22000	16500
ミスティックウォーリャーズ	25000	18000
ミステリアスストーンズ	6000	1800
ミズバク大冒険	10000	3500
ミラージュ	6000	1500
未来忍者	38000	30000
ムーンクレスタ	6000	1800
メガブラスト	18000	5400
メジャータイトル2	5000	×
メタモルフィックフォース	38000	30000
メタルブラック	52000	46800
メトロクロス	58000	40000
メルヘンメイズ	42000	30000
モトス	58000	40000
モンスターランド	8000	4000
モンスターレア	8000	4000
野球格闘リーグマン	32000	25000
USネイビー	15000	10000
ゆうゆのクイズ	3000	×
妖怪道中記	18000	12000
雷電	10000	3500
雷電2	32000	24000
雷電DX	48000	40000
ライトブリンガー	38000	28500
ライフフォース	38000	35000
ラスタンサーガ	8000	2800
ラストデュエル	12000	7900
ラビッドヒーロー	5000	2000
ラリーX	68000	50000
リターンオブインベーダー	8000	2800
リブルラブル	58000	42000
ルナーク	6000	1500
レイフォース	58000	34800
レインボーアイランド	25000	20000
レールチェイス	10000	4000
レジェンドオブヒーロートンマ	8000	2800
ロードファイター	35000	21000
ロストワールド（P）	78000	55000
ロックマンザパワーバトル	新作	52800
ロックンロープ	12000	4200
ワールドラリー	38000	28000
ワールドコート	15000	4500
ワールドスタジアム92激闘編	15000	5200
ワールドカップ94	5000	×
ワイルドファング	5000	1700
ワルキューレの伝説	58000	46000
湾岸戦争	新作	40800
ワンダーモモ	78000	60000
ワンダー3	40000	34000
ワンダーボーイ	15000	5200
MV－1（ネオジオ）	12000	4800
MV－1F（ネオジオ）	18000	7200
MV－1FZ（ネオジオ）	18000	7200
MV－4（ネオジオ）	40000	18000
オペレーションラグナロク	5000	1500
カリブの財宝	5000	×
餓狼伝説3	15000	1500
餓狼伝説スペシャル	1000	×
クイズキングオブファイターズ	5000	1500
ザキングオブファイターズ94	8000	1600
ザキングオブファイターズ95	25000	10000
サムライスピリッツ	500	×
サムスピ斬紅郎無双剣	新作	16800
ソニックウイングス2	5000	×
ダブルドラゴン	5000	1500
超人学園ゴウカイザー	5000	1200
天外魔境　真伝	18000	3600
バーニングファイト	500	×
パルスター	15000	3000
ビューポイント	5000	×
ファイヤースープレックス	500	×
風雲黙示録	15000	3000
ワールドヒーローズ2	500	×
ワールドヒーローズパーフェクト	15000	3000
シグマAV3000	14800	12000
シグマAV2001	12800	8500
シグマAV5000	22800	16500
シグマ8000ターボ	12800	9500
シグマ6000ターボ	7800	6000
ベガ9000DX	36800	32000
バナカスタム	24800	19800
バナツイン	27800	22200
バナカスタムロング	29800	23800
バナツイン　ロング	32800	26200
コンボAV	19800	13800
MEDIA-21	19800	6900
ボードマスター	38000	28000
CPSチェンジャー	9800	×
RGBオートセレクタ	15000	1500

エマーソン本店



エマーソンモール街店



買取　交換の申込方法（注意事項）

1. 申込用紙に必要事項を記入して一緒に宅急便などで送ってください。
2. 到着後、3日～7日で送金させていただきます。すべて速達現金書留で送ります（手数料1,000円）
3. こちらで受付完了した場合原則として返品できません。故障している物を送ってきた場合着払で荷物を送り返させていただきます。
4. 商品価値のない物は買い取り出来ません。この場合原則として返品できません。
5. 同じ商品を2つ以上送った場合も買取り価格は下がります。
6. 箱、説、付属品が揃っていない商品はなるべく送らないで下さい、買取り価格が下がります。
7. 毎日のように価格の変動がありますので、ここに表示されている価格はあくまで参考にしてください。
8. 最新価格は、電話にてお問い合わせください。
9. アーケード基板のインスト・説明書・設定表などは商品価値がありますので、付いて無い場合（コピーの場合も同じ）は買取金額は下がります。（約20%～50%買取金額が下がります。）

コミック本高価買取実施中！

買取金額　一冊50円以上

※一部在庫の多い商品は価格が下がります。たくさん送ってくれる方は送料を当社負担にて受付しています。必ず送る前に連絡してください。連絡がなかった場合には送料を頂きます。

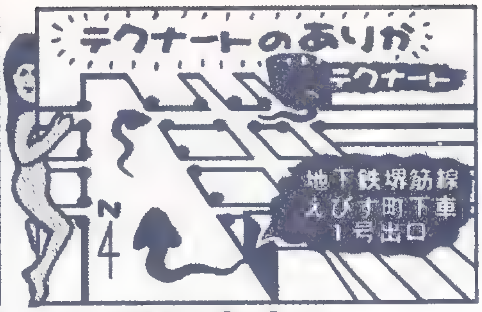
テクナートのお知らせ。

- ▶大型筐体の販売・修理も取扱っております（近畿地区に限る）
- ▶ローンも取扱っております
- ▶第2、第4日曜は営業してます
- ▶コントロールBOXと基板をセットで買うとハーネスを無料サービス

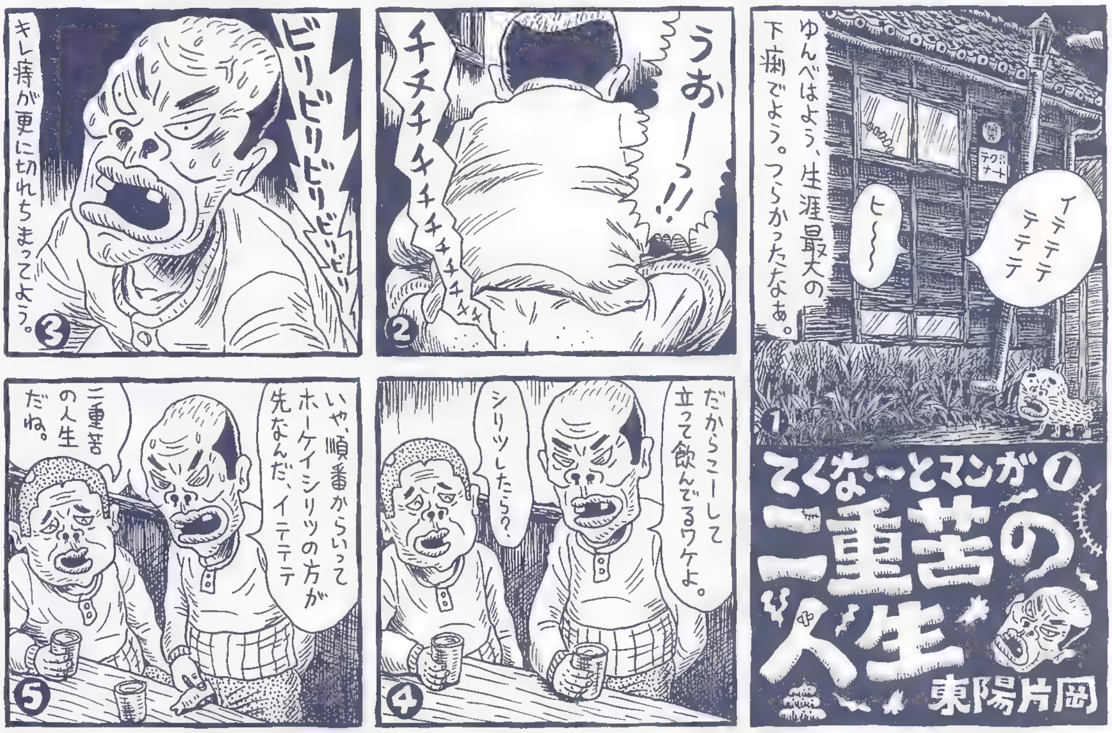
テクナートの広告です。

大阪名物

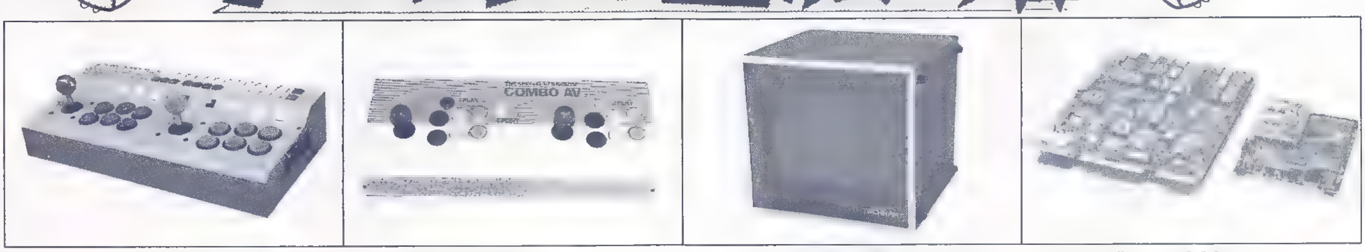
テクナートのありか



◎12月31日〜1月3日は休業させていただきます◎



ゲームに金縛り!!



パナツイン

6ボタン対応のコントロールBOXと麻雀パネルが合体しました。
連射装置など従来の機能はそのままに、1Pと2Pの間が拡大してさらにプレイしやすくなりました。
ビデオ／S端子標準対応。
本体　¥38,000
別売RGB(15ピン／21ピン)ケーブル¥3,000

COMBO AV

2スピーカーによるサラウンド&ステレオ。
高出力電源で安定した画像と余裕あるパワー。
各トリガーボタン、単独スピード切り替え可能のオートトリガー。
高性能ビデオコンバーター搭載。
保守調整は、すべて外部より可能。6ボタン。
Vタイプ(ビデオ端子対応)　¥30,000
Rタイプ(RGB15・21ピン対応)　¥28,000
VRタイプ(上記両方の対応)　¥33,000

19インチ高画質モニター

アーケードゲームのディスプレイ専用に開発されたモニターです。アナログRGB15ピン／21ピン対応。15KHz／24KHz切替可。縦画面／横画面兼用。音声出力端子付きです。画面は19インチフラットスクウェアです。 ¥85,000

ゲーム基板

新製品からなつかしのレトロゲームまで、在庫豊富なテクナートへお電話ください。
入荷時と出荷時の2度にわたるチェックで完全整備、さらに3ヶ月のアフターサービス付きです。
買取保証もOK！

「大阪アミューズメントマシン・オペレータ協会会員」

テクナート

〒556 大阪市浪速区日本橋東2-10-13
TEL.06-643-7641

営業時間
AM10:00〜PM7:30

中古基板も常時2,000枚在庫！　くわしい資料ご希望の方は、80円切手2枚同封のうえテクナートGM係まで！

通信販売ご希望の方は安心な代金引換えシステムもあります！

トリガーボタンと同時押しボタンを自由にセットできます!
アストロパネル使用8トリガーコントロールBOX!!

新発売!

新世紀のコントロールBOX
SUPER VEGA 21

新たな歴史のベールを脱ぐ

VEGA-9000DXからSUPER VEGA 21へ

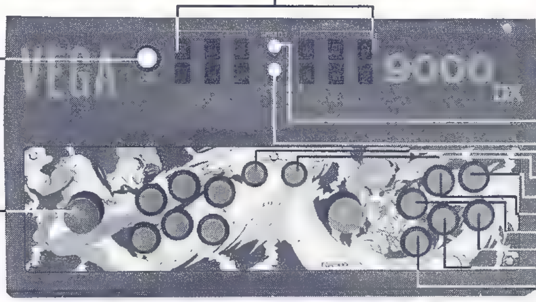
¥65,000



- ●ステレオ基板内蔵。
- ●連射ON/OFF SW16コ付き。
- ●連射スピードが目で判るLED付き。
- ●アストロ純正パネル使用。
- ●全てのトリガーボタンと同時押しボタンが自由にセットできます。
- ●ビデオ、RGB21ピン、S端子TVに対応。
- ●NEO GEO、サターン、スーパーファミコン、メガドライブ、PCエンジン、パソコンケーブル(別売)としても使用できます。
- ●テストSWでゲーム仕様チェックOK。
- ●1P+2Pの16トリガーボタン使用で新たな家庭用ゲーム機にも対応可能。
- ●コイン1、コイン2それぞれのボタンで操作可能。
- ●マージャンパネル(別売)もあります。

新商品
SUPER VEGA21専用
サターン用ケーブル
¥8,000

"VEGA-9000DX" オリジナルパネルで新登場
¥53,000



＊写真はVEGA-9000DXオリジナルパネルです。

- ■ビデオGB21ピン・S端子TVに対応。
- ■ステレオ基板内蔵。
- ■連射ON/OFF SW12コ付き。
- ■連射スピードが目で判るLED付き。
- ■電源セルフチェック機能付き。
- ■マージャンパネル(別売)取り換え簡単に出来ます。
- ■秘密のコネクターでおもしろさ倍増。
- ■PCエンジン(6ボタン仕様)・メガドライブ・スーパーファミコン・家庭用NEO GEO用のジョイスティックとしても使用出来ます(各ケーブルは別売)。
- ■高品質トリガーボタン長時間耐久に変更しました。

○PCエンジン(6ボタン用)ケーブル	¥8,000
○PCエンジン用ケーブル	¥3,500
○メガドライブ用ケーブル	¥3,500
○ファミコン用ケーブル	¥3,500
○パソコン用ケーブル	¥2,500
○NEOGEO用ケーブル	¥9,800
○スーパーファミコン用ケーブル	¥8,000
VEGA 9000DX専用 サターン用ケーブル	¥8,000

■全基板、格安にて販売中!!

資料希望の方は、80円切手3枚同封して下さい。どんどん送ってね。

■お申込方法
- ●商品のご注文は、住所・氏名・電話番号・年齢・希望の商品をハッキリ書いてハガキでお申し込み下さい。
- ●お急ぎの方は電話でお申し込み下さい。
- ●代金は商品と引き換えでお支払い下さい。
- ●3ヵ月保証書付きです。
- ●アフターサービスは完全ですので安心して下さい。

ハッピー商会
GM係
〒662兵庫県西宮市獅子ヶ口町(シシガグチ)13-2
TEL0798(71)2910 FAX 0798(71)7107
上記の電話にかからないときはマニア専用なんでも相談室030または040(71)84103まで!

NEO·GEO® 通信販売 SNK® 代理店

全国に宅配いたします

NEO·GEO®



数量限定

☆ネオジオCD本体
定価¥49,800
➡¥27,800（税込¥28,630）

☆ネオジオ本体 定価¥48,800
➡¥22,800（税込¥23,480）



数量限定

新製品
● サムライスピリッツ斬紅郎無双剣（12/29発売）
定価¥8,800➡ ¥6,980（税込¥7,190）

●ソニックウイングス3	定価¥7,800 ➡	¥5,806	（税込¥5,980）
●超人学園ゴウカイザー	定価¥7,800 ➡	¥5,806	（税込¥5,980）
●天外魔境真伝	定価¥7,800 ➡	¥4,835	（税込¥4,980）
●ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	定価¥8,800 ➡	¥6,408	（税込¥6,600）
●パルスター	定価¥8,800 ➡	¥6,408	（税込¥6,600）
●ワールドヒーローズパーフェクト	定価¥8,800 ➡	¥6,408	（税込¥6,600）
●ネオジオCDスペシャル	定価¥3,800 ➡	¥2,893	（税込¥2,980）

新製品



50本限り

● サムライスピリッツ
斬紅郎無双剣
定価¥32,000➡ ¥17,282
（税込¥17,800）



100本限り

● ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
定価¥29,800➡ ¥23,107
（税込¥23,800）

●ソニックウイングス3	定価¥29,800 ➡	¥23,107	（税込¥23,800）
●超人学園ゴウカイザー	定価¥29,800 ➡	¥23,107	（税込¥23,800）
●パルスター	定価¥32,000 ➡	¥24,078	（税込¥24,800）

新品CDソフト激安在庫大処分!!（各50枚限り）

オール¥1,980（税込）
●ファイターズヒストリーダイナマイト ●サムライスピリッツ ●ワールドヒーローズ ●ワールドヒーローズ2 ●ASOII ●サイバーリップ ●ラストリゾート ●ナムー1975 ●ロボアーミー ●サッカーブロール ●マジシャンロード ●ビューポイント ●ニンジャコマンドー ●ニンジャコンバット ●バーニングファイト ●ジョイ・ジョイ・キッド ●ラギ ●ミューテイションネイション ●得点王 ●得点王2 ●トッププレイヤーズゴルフ ●ベースボールスターズ ●キング・オブ・ザ・モンスターズ2 ●2020年スーパーベースボール ●パワースパイクスII

オール¥2,980（税込）
●ワールドヒーローズ2 JET ●餓狼伝説2 ●戦国伝承2 ●リーグボウリング ●ライディングヒーロー ●フライングパワーディスク ●ゴーストパイロット ●ダンクドリーム ●風雲黙示録 ●麻雀狂列伝 ●真サムライスピリッツ ●ザ・スーパースパイ ●ラリーチェイス

オール¥3,980（税込）
●餓狼伝説 ●餓狼伝説3 ●ベースボールスターズ2 ●痛快ガンガン行進曲 ●餓狼伝説スペシャル ●龍虎の拳 ●フットボールフレンジー

オール¥4,480（税込）
●クイズ・キング・オブ・ファイターズ ●雀神伝説 ●クロススウォードII

オール¥4,980（税込）
●トップハンター ●得点王3 ●ギャラクシーファイト

オール¥5,980（税込）
●ダブルドラゴン ●アイドル麻雀ファイナルロマンス2

リアルバウト餓狼伝説
（346メガ）1月発売予定 予約受付中!

カセット大激安（オール新品・税込）

●天外魔境真伝	定価¥29,800➡	¥18,800
●得点王3	定価¥29,800➡	¥9,800
●ミラクルアドベンチャー	定価¥25,000➡	¥4,980
●真サムライスピリッツ	定価¥29,800➡	¥3,980
●得点王2	定価¥28,000➡	¥2,980
●ファイヤースープレックス	定価¥28,000➡	¥1,980

パーツ NEO·GEO/NEO·GEO CD共通（税込）

●ファイティングスティックNEO II	定価¥5,980 ➡	¥4,980
●コントローラープロ	定価¥3,900 ➡	¥3,620
●ネオジオCDコントローラー	定価¥1,800 ➡	¥1,670
●RFコンバーター	定価¥2,600 ➡	¥2,600
●RGBケーブル	定価¥2,200 ➡	¥2,200
●モノラルAVケーブル	定価¥1,200 ➡	¥1,200
●ネオジオ用アナログRGB/SユニットX NEO-1	定価¥7,600 ➡	¥6,980
●メモリーカード（ネオジオ用）	定価¥3,300 ➡	¥1,980

中古コーナー（税込）

機種	タイトル	販売価格
ネオジオCD	●ネオジオCD（限定モデル）	¥24,800
	●ネオジオCD本体	¥19,800
	●真サムライスピリッツ	¥1,980
	●ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	¥1,980
	●餓狼伝説3	¥2,980
	●龍虎の拳2	¥2,980
	●サムライスピリッツ	¥980
ネオジオ・カセット	●ネオジオ本体（箱なし）	¥7,800
	●ネオジオ本体（箱あり）	¥9,800
	●サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	¥15,800
	●ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	TEL
	●ソニックウイングス3	¥19,800
	●超人学園ゴウカイザー	¥19,800
	●ワールドヒーローズパーフェクト	¥15,800
	●天外魔境真伝	¥15,800
	●風雲黙示録	¥12,800
	●餓狼伝説3	¥9,800
	●ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	¥9,800
	●得点王3	¥7,800
	●龍虎の拳2	¥3,980
	●真サムライスピリッツ	¥2,980
	●餓狼伝説スペシャル	¥1,980
	●餓狼伝説2	¥1,480

※その他セガサターン・スーパーファミコン・中古多数あり!
※中古の価格は変動しますので、必ずTELにてご確認下さい。

LaserActive



これ一台でマルチな楽しみ
パイオニアレーザーアクティブが超激安!!

本体 定価¥89,800
CD、LDなどマルチディスクが楽しめる
＋
MEGA-LDパック 定価¥39,000 — メガドライブ（ROMカセット） メガCD メガLD この3種のソフトが楽しめる
LD-ROM²パック 定価¥39,000 — PCエンジン（Huカード） CD-ROM² LD-ROM² この3種のソフトが楽しめる

★本体＋｛MEGA-LDパック または LD-ROM²パック｝➡ 超特価 合計定価¥128,800 ¥36,800（税込¥37,800）

ダブルパックでさらにお得 ★本体＋｛MEGA-LDパック ＋ LD-ROM²パック｝➡ 超特価 合計定価¥167,800 ¥52,800（税込¥54,380）

◎各パックのバラ売りもOK! 各 ¥17,800（税込¥18,330）

飛び出す画像で迫力倍増!!（対応ソフトのみ）
●3Dゴーグル（アダプター付） ¥13,398（税込¥13,800）

このレーザーアクティブでしか楽しめない専用高画質ソフトも格安ご奉仕!!

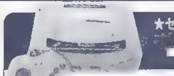
MEGA-LD対応ソフト（税込）

●I WILL	¥1,980
●ピラミッドパトロール	¥1,980
●グレートピラミッド	¥1,980
●ロケットコースター	¥1,980
●ザッピング殺意	¥1,980
●バーチャルカメラマン2	¥1,980

LD-ROM²対応ソフト（税込）

●ヴァジュラ	¥1,980
●3Dミュージアム	¥1,980
●クイズ エコノザウルス	¥1,980
●悪魔の審判	¥1,980
●マンハッタンレクイエム	¥1,980
●美リュージョンコレクション 坂木優子	¥1,980

★セガサターン 定価¥34,800 ➡TEL SEGA SATURN



～年末年始はこれでキマリだ!!～

おすすめ人気ソフトコーナー

●バーチャファイター2	TEL	
●セガラリーチャンピオンシップ	TEL	
●機動戦士ガンダム	¥5,980	（税込¥6,160）
●真・女神転生デビルサマナー	¥5,980	（税込¥6,160）
●クォヴァディス	¥5,980	（税込¥6,160）
●バーチャコップ	¥6,980	（税込¥7,190）
●X-MEN	¥4,980	（税込¥5,130）
●闘神伝S	¥4,980	（税込¥5,130）
●ダライアス外伝	¥4,980	（税込¥5,130）
●ガンバード	¥4,980	（税込¥5,130）
●ドラゴンボールZ 真武闘伝	¥5,980	（税込¥6,160）
●結婚 ～Marriage～	¥5,980	（税込¥6,160）
●ゴジラ 列島震撼	¥4,980	（税込¥5,130）
●テーマパーク	¥4,980	（税込¥5,130）

～1月新作ソフト予約受付中!!～

12日	●Jリーグプロサッカークラブをつくろう!	¥5,980	（税込¥6,160）
	●バーチャファイターCGポートレート ～舜帝～	¥1,243	（税込¥1,280）
	●バーチャファイターCGポートレート～リオン・ラファール～	¥1,243	（税込¥1,280）
	●麻雀狂時代コギャルの放課後編（18才以上）	¥7,480	（税込¥7,700）
26日	●ガーディアンヒーローズ	¥4,980	（税込¥5,130）
	●バーチャルフォトスタジオ（18才以上）	¥5,980	（税込¥6,160）
下旬	●天地無用 湯けむりの旅	¥7,565	（税込¥7,790）

パーツコーナー（税込）

●コントロールパッド	➡¥2,320	●レーシングコントローラー	➡¥5,800
●バーチャスティック	➡¥4,800	●ミッションスティック	➡¥7,230
●ファイティングスティックSS	➡¥4,980	●プロダクションリプレイSS	➡¥7,980

★NEC PC-FX 定価¥49,800➡ ¥32,800（税込¥33,780）

好評発売中!!
●アニメフリークFX Vol.2 ¥5,806（税込¥5,980）
●アンジェリークスペシャル ¥6,630（税込¥6,830）
●ときめきカードパラダイス ¥6,980（税込¥7,190）

¥6,980（税込¥7,190）
●鬼神童子ゼンキFX ●パチ夫くんFX ●ルナティックドーンFX ●紺碧の艦隊 ●キューティーハニーFX ●リターン・トゥ・ゾーク

¥5,980（税込）
●アニメフリークFX Vol.1

¥2,980（税込）
●バトルヒート ●麻雀悟空 ●卒業II ●全日本女子プロレス

パーツコーナー（税込）
●FXパッド ¥2,760 ●FXマウス ¥3,000 ●バックアップメモリパック ¥4,980

☆SANYO
3DO TRY（フロントローディング）
定価¥54,800 64%OFF ¥19,800（税込¥20,390）

☆PANASONIC
3DO R·E·A·L FZ-10
定価¥44,800 45%OFF ¥24,800（税込¥25,540）

★NEC DUO-R
定価¥39,800 ¥12,800（税込¥13,180）

DUO-R 対応ソフト（税込）
●同級生 定価¥8,800➡ ¥6,980 ●しあわせうさぎ ¥8,980
●銀河お嬢様伝説 ユナ2 ¥3,980 ●しあわせうさぎ2 ¥9,980
●聖夜物語 ¥5,980

支払方法

①代引（商品代金＋送料800円～ ＋代引手数料400円～）
商品を配達する運転手さんにお金を支払う方法です。

②現金書留（商品代金＋送料800円～）
お近くの郵便局からお金を送って頂く方法です。但し、入金確認後の出荷となります。

㊟ 必ずTELにてお名前等の登録後お送り下さい。

通販専用 ☎(052)482−3093
受付時間 11:00～21:00
定休日 年末・年始は、休まず営業いたします。

㊟
※広告に掲載の価格は変動する場合がございますので、TELにてご確認下さい。
●商品発送後のキャンセルは往復の送料を頂きます。
●商品の受取後の返品・交換はできません。
（商品故障の場合はメーカーが保証します。）
●18才未満の方は保護者の電話確認が必要です。



TVゲーム専門店
一休さん
本店 〒453 名古屋市中村区新富町2-4-20

お近くのお客様はご来店下さい
㊟ 通信販売は本店のみです

御器所店●名古屋市昭和区石仏町（御器所西友・南）	☎841-6286
八田店●名古屋市中村区並木町（近鉄八田駅・西）	☎411-3690
南区店●名古屋市南区鳥栖町（桜本町交差点・北）	☎824-0054
大曽根店●名古屋市北区東大曽根（大曽根交差点・北）	☎915-8842

元祖 秋葉原の基板屋

がつ〜んと基板高価買取する店!!

年末年始は休まず営業します!!

新春大売出しセール(1/1〜1/3まで)

※1　2万円以下のゲーム基板オール10%OFF!!
※2　3日間限りの超特価基板をご用意します。
※3　モータルコンバット3をフリープレイにて開放します。
是非ご来店ください!

12/31〜1/3の4日間は営業時間が変わります。ご注意ください。
《12/31》10:00〜18:00　《1/1、1/2》11:00〜18:00　《1/3》11:00〜19:30

ATARI JAGER-CD入荷!

★素晴らしい機能を満載した64Bitマシン★
CDドライブが遂に登場!!



●2倍速ドライブ●バーチャルリアリティーユニット制御チップ
●音楽CD【CD-6にも対応】
●ビデオシネパック
■同梱ソフトは
ブルーライトニング、ミストデモCD
ヴィド・グリッド、テンペスト2000
音楽CDの4本

Jaguar専用
CD-ROMドライブ
¥19,800(税別)

別売ソフト
ハイランダーI　¥6,480(税別)
ホバーストライクCD　¥6,480(税別)

ジェネシスにスポーツシーズン到来!

John Madden'96………¥7,200
NBA Jam'96……………¥6,800
FIFA Soccer'96…………¥6,800
NHL Hockey'96…………¥6,800

あの「EAスポーツネットワーク」の3大最新作を遂に入荷!いままで多くのアメリカンスポーツファンを楽しませてきた定番ソフトです。今年も全ソフトが最新の選手データを盛り込み、システムもより練られたものになっています。今年の冬もこれで決まりですね。
※これらのソフトは変換アダプターは必要ありません。

RGBオートセレクタAXIS再入荷



¥14,500
※サターン&プレイステーション用アダプタ　¥3,500

某メーカーサウンドスタッフ自主製作CD

新作ついに完成!!
"OLIO 2"　¥2,000(税抜)

コントロールBOX各種　激安販売中!!　価格はTELにて



ボードマスター NEW
(シンクロ連射内蔵)

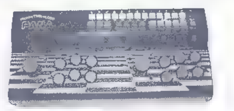


シグマAV5000&8000ターボ

超特価



ベガ9000DX



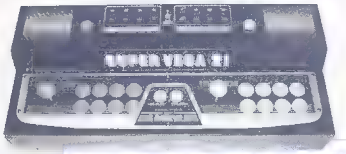
PANA★TWIN★LONG



PANA★CUSTOM★LONG

格闘ゲームの最終兵器

SUPER VEGA 21



アストロパネル8ボタン仕様
●16ボタンが独立連射ON⇔OFF可能
●同時押しボタン設定自由
¥CALL

CAPCOM CPSII系基板

各種在庫あります。大特価販売中!
価格はTELにてどうぞ。

通信販売も絶好調!!
お電話にてご注文後、即配達
代金は商品受取時にお支払いという代引システムをご利用下さい。

高価買取
不要な基板・コントロールBOX等、高価にて買取・下取致します。地方の方もどんどんTEL下さい!

営業時間
月〜木　10:30〜20:00
金・土　10:00〜20:00
日・祝　10:00〜19:30



ゲームフリークのオアシス
メッセ　サンオー本店
☎03-3255-3453
FAX.03-3255-3455
基板販売事業部　〒101　東京都千代田区外神田3-14-8

ミルキーウェイ通信★店員のみんなから一言……年始のあいさつ。

「うさぎさん」マークの人…あけましておめでとうございます。広告の担当してます。今年もはりきって変な？広告つくるぞ〜！

「ぞうさん」マークの人…賀正、ハーネスを作りながら店番をやってます。ぜひ御来店ください。

「サッカーボール」マークの人…サッカーやりたいっす！だれか誘ってください。

アーケードゲームしりとり(第6回)…前回㋵から…妖魔忍法帳…ウィッツ…ツタンカーム…ムスタング…グラディウス…スーパーゼビウス…つづく！

アーケードゲームクイズ(第2回)…縦シューティングで、ボス面でいきなりヘビーメタルサウンドにのせて女が英語で歌うゲームは何でしょう。(前号のクイズの答え：ピットファイター)

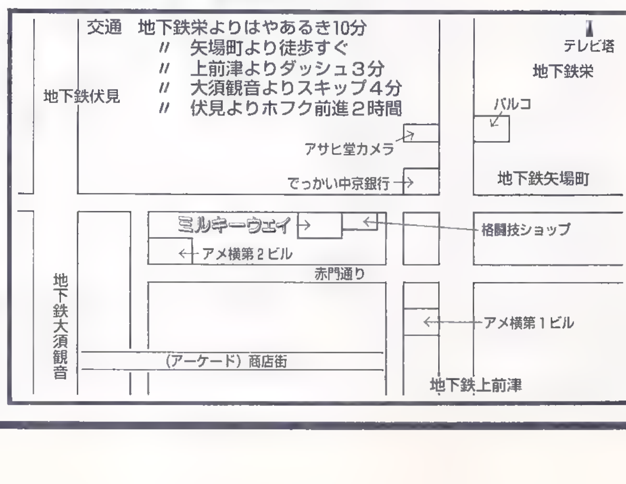
アームドF	6,000
クレイジークライマー2	40,000
マイティガイ	7,000
アマテラス	7,000
妖魔忍法帳	7,000
テラクレスタ	12,000
超時迷宮レジオン	3,000
ビデオシステム	
ソニックウイングス	12,000
ウェルトリス	8,000
ハットリス	3,000
F1グランプリⅡ	2,000
テクモ	
エイトフォース	15,000
シルクワーム	6,000
ピンボールアクション	6,000
雷龍	12,000
リムロッキンバスケットボール	2,000
アルゴスの戦士	24,000
ワールドカップ'94	7,000
忍者龍剣伝	10,000
忍者龍剣伝（US）	8,000
サボテンボンバーズ	5,000
ガンディーラー	5,000
クイズココロジー	1,500
クイズDNAの反乱	1,500
バンプレスト	
機動戦士ガンダム	10,000
マジンガーZ	24,000
戦国エース	22,000
超時空要塞マクロス	15,000
ウルトラマン	4,000
ウルトラ闘魂伝説	9,000
アルチメイトテニス	7,000
ゴジラ	12,000
SDガンダムネオバトリング	5,000
SNK	
ゲバラ（P無）	12,000
バトルフィールド	6,000
スカイソルジャー	10,000
ゴールドメダリスト	7,000
スーパーチャンピオンベースボール	5,000
ヴァンガート（US）	40,000
航空騎兵物語	8,000
パドルマニア	12,000
名人戦	10,000
テクノスジャパン	
コンバットライブス	2,000
バレーボール	2,000
熱血硬派くにお君	5,000
熱血高校ドッジボール部	3,000
ザ・ビッグプロレスリング	3,000
UPL	
バンダイク	6,000
アクロバットミッション	6,000
アトミックロボキッド	9,000
カネコ	
大江戸ファイト	20,000
ギャルズパニック2	15,000
マジカルクリスタル	8,000
ビィラップボーイズ	15,000
その他	
アンブッシュ（名作）	15,000
疾風魔法大作戦	20,000
ノストラダムス	15,000
雷電	18,000
サンドスコーピオン	12,000
エアーウルフ	20,000
ハイパーデュエル	20,000
ブルーホーク	9,000
ハチャメチャファイター	15,000
スカイスマッシャー	7,000
ブレイゾン	7,000
豪血寺一族	6,000
バトルクロード	12,000
iQブロック	8,000
おいしいパズルはいりませんか	2,000
ぽいっと	2,000
マジカルエラーをさがせ	5,000
へべれけのぽぷーん	5,000
牌砦	4,000
龍龍	8,000
連珠貴族	18,000
Mr.Do！	18,000
Mr.Do！　キャッスル	25,000
セイブカップサッカー	25,000
メタフォックス	28,000
ガルフストーム	12,000
ブランディア	18,000
バルバルークの伝説	8,000
ブレイガールズ2	5,000
クイズチャンネルクエスチョン	3,000
クイズ激烈スクランブル	1,500
チャンピオンベースボール	5,000
トンキーコングJr.	25,000
マリオブラザーズ	23,000
ミスタークーガー	25,000
ブレイジングトルネード	18,000
ファニーマウス	18,000
麻雀	
スーパーリアル麻雀PⅡ	15,000
スーパーリアル麻雀PⅢ	38,000
スーパーリアル麻雀PⅣ	28,000
スーパーリアル麻雀PⅤ	TEL
アイドル雀士スーチーパイⅡ（ロム）	TEL
トリプルウォーズ	10,000
トリプルウォーズ2（ロム）	10,000
プリティセーラー18禁	28,000
麻雀コミック劇場	2,500
真由美ちゃん危機一髪	2,200
恋のマジックポーション	2,200
セーラーウォーズ	18,000
麻雀女学園	4,800
熱血麻雀宣言	2,500
麻雀クリニック	12,000
とってもE雀	4,800
麻雀ダイヤルQ2	2,500
ねるとん牌鯨団	2,200
麻雀プリンセスリーグ	7,800
所さんのまーまーじゃん	2,500
麻雀レモンエンジェル	18,000
麻雀学園	9,000
お雀子館	2,000
お雀子館2	2,400
麻雀セカンドラブ	1,800
アイドル麻雀放送局	1,700
熱局雀士	2,100
TOKYOギャル図鑑	5,000
MVS	
サムライ斬紅郎無双剣	TEL
ザ・キングオブファイターズ'95	TEL
オペレーションラグナロク	10,000
風雲黙示録	7,000
痛快GAN GAN行進曲	6,000
ザ・キングオブファイターズ'94	7,000
ギャラクシーファイト	4,000
ASOⅡ	4,500
雀神伝説	12,000
餓狼伝説2	1,300
餓狼伝説スペシャル	1,800
龍虎の拳	1,300
龍虎の拳2	1,700
ワールドヒーローズ	1,200
ワールドヒーローズ2	1,500
ワールドヒーローズ2JET	2,000
ワールドヒーローズパーフェクト	TEL
ファイターズヒストリーダイナマイト	1,800
サムライスピリッツ	2,000
得点王	2,000
得点王2	2,500
ベースボールスターズ2	1,400
2020年スーパーベースボール	2,000
キングオブザモンスターズ	1,500
キングオブザモンスターズ2	1,500
ザ・スーパースパイ	2,800
麻雀狂列伝	4,000
ファイヤースープレックス	800
みなさんのおかげさまです	4,500
フットボールフレンジー	1,800
サッカーブロール	1,400
ライディングヒーロー	3,300
ミラクルアドベンチャー	7,500
サイバーリップ	3,500
トップハンター	12,000
ビューポイント	12,000
ジョイジョイキッド	4,300
リーグボウリング	6,500
マジシャンロード	6,600
バーニングファイト	2,600
クイズ迷探偵ネオ&ジオ	1,800
クイズ大捜査線	1,800
真サムライスピリッツ	3,800
パワースパイクⅡ	3,500
ロボアーミー	3,300
ミューティションネイション	3,500
餓狼伝説3	5,500
NAM−1975	4,500
フライングパワーディスク	7,500
あしたのジョー伝説	1,800
〈ハードキット〉	
4本差し	30,000
1本差し（ステレオ対応）	28,000
1本差し（モノラル）	18,000

ゲーセン版ネオジオは、上記ハードキットがないとできないので、ご注意ください。

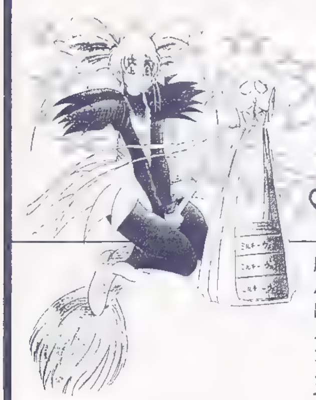
基板買取もガンガンやってます。まずお電話ください。

コントロールBOX 全機種有り！
マージャンパネルも有り。

筐体・大型物 取扱可！
中古はケースバイケースになります。まずはお電話ください。



アーケードのことなら、全てミルキーウェイでそろいます。
(本当か〜!?でもいっしょうけんめいやります)



時代(とき)はめぐり、またキミと出会えたなら……。ありがとう1995年。…そしてHAPPY! 1996 NEW YEAR!

カプコン

闘神伝2	TEL
19XX	TEL
マーヴル・スーパーヒーローズ	TEL
ストリートファイターZERO	TEL
ヴァンパイアハンター	TEL
スーパーストリートファイターⅡX	TEL
ヴァンパイア	TEL
サイバーボッツ	TEL
ダンジョンズ&ドラゴンズ	TEL
エイリアンVSプレデター	TEL
パワードギア	TEL
X-MEN	TEL
ロックマン	TEL
ロストワールド（P付）	95,000
ストライダー飛竜（US）	55,000
ストライダー飛竜	65,000
大魔界村	65,000
大魔界村（US）	58,000
マジックソード（US）	17,000
ナイツオブザラウンド	15,000
ザキングオブドラゴンズ	20,000
キャプテンコマンドー	24,000
キャディラックス	30,000
戦場の狼Ⅱ	26,000
エグゼドエグゼス	38,000
1942	12,000
ストリートファイターⅡダッシュ	8,000
スーパーストリートファイターⅡ（ロム）	TEL
虎への道	7,000
マッドギア	6,000
アタックス	6,000
マッスルボマー	TEL
クイズ殿様の野望	2,000
クイズ三国志	2,000

コナミ

沙羅曼蛇2	TEL
ドラグーンマイト	TEL
ツインビーヤッホー！	TEL
極上パロディウス！	TEL
魔獣の王国	80,000
パロディウスだ！	12,000
出たな‼ツインビー	14,000
メタモルフィックフォース	38,000
ゴルフィンググレイツ	8,000
クライムファイターズ2	14,000
T.M.N.T.	12,000
スーパー魂斗羅	38,000
魂斗羅	9,000
パンクショット	4,000
マンハッタン24分署	7,000
フロッガー	18,000
プーヤン	25,000
タイムパイロット'84	25,000
タイムパイロット	28,000
サーカスチャーリー	15,000
少林寺への道	7,000
メインスタジアム	2,000
ハードパンチャー（ロム）	2,000
メガゾーン	9,000
大列車強盗（US）	9,000
ハイパーオリンピック'84（P付）	25,000
スーパーバスケットボール	3,000
バイオレントストーム	38,000
ジュノファースト	38,000
クォース	5,000
ロードファイター	12,000
プレミアサッカー	12,000

ナムコ

ソウルエッジ	TEL
ナルコクラシックvol.1	TEL
鉄拳2&スペシャル	TEL
スティールガンナー2（P付）	65,000
アサルト（P付）	77,000
フォゾン	128,000
ギャラガ	18,000
ギャラガ'88	28,000
超絶倫人ベラボーマン	78,000
ゼビウス	20,000
ディグダグ	28,000
ドルアーガの塔	78,000
パックランド	48,000
パックマニア	30,000
スプラッターハウス	28,000
スカイキッド	54,000
コズモギャングザビデオ	15,000
コズモギャングザパズル	6,000
スーパーパックマン（US・H付）	42,000
デンジャラスシード（ロム）	10,000
ナックルヘッズ	16,000
インディアナジョーンズ	48,000
ニューマンアスレチック	15,000
爆烈クイズ魔Q大冒険	1,800
グレートスラッガーズ	3,000
マーベルランド	38,000
ティンクルピット	12,000
リブルラブル	48,000
JリーグサッカーVシュート	8,000
エクスバニア	10,000
未来忍者	38,000
ドラゴンセイバー（ロム）	25,000

セガ

ファイティングバイパーズ	TEL
バーチャファイター2	TEL
バーチャファイター	TEL
アウトラン（P付）	TEL
ST-Vマザー	TEL
ポトポト	3,000
スタックコラムス	5,000
フリッキー	30,000
コットン	16,000
アレックスキッド	25,000
ソニックザヘッジホッグ（ロム）	TEL
モンスターランド	10,000
モンスターレア	12,000
シャドーダンサー	14,000
ゴールデンアックス	10,000
オーライル	7,000
ベイルート	7,000
DDクルー	7,000
アッポー	15,000
チョップリフター	15,000
レッスルウォー	3,000
フラワー	18,000
クラッチヒッター	7,000
ウォーリーを探せ	TEL
ダイナミックカントリーゴルフ（P付）	15,000
クイズめくるめくストーリー	2,000
フリーキック	4,000
フラッシュギャル	18,000

データイースト

エドワードランディ	60,000
ダークシールⅡ	14,000
ファイティングファンタジー	16,000
ドラゴンガン（P付）	48,000
魔境戦士	6,000
デスブレイド	15,000
スーパーバーガータイム	15,000
ロボコップ	8,000
アクトフェンサー	9,000
ファイターズヒストリー	3,000
ジョー&マック戦え原始人	8,000
ダイエットGo！Go！	8,000
サイドポケット	3,000
シークレットエージェント（US）	6,000
スタジアムヒーロー	1,500
プロゴルフ	3,000
プロテニス	3,000
トライアウト	2,000
コンベティションゴルフ	3,000
B-ウイング	38,000

タイトー

バブルシンフォニー	TEL
カイザーナックル（ロム）	TEL
メタルブラック	65,000
スペースインベーダーDX	18,000
ガンフロンティア	48,000
アルペンスキー	48,000
スラップショット	8,000
ダイノレックス（ロム）	9,000
嗚呼栄光の甲子園（ロム）	800
忍者くん魔城の冒険	15,000
サイレントドラゴン	8,000
チャイニーズヒーロー	4,000
ラスタンサーガ	20,000
影の伝説	22,000
タイガーヘリ	7,000
フロントライン（P付）	25,000
フェアリーランドストーリー	58,000
トップランキングスターズ	3,000
アルカノイド（P付）	10,000
草野球	2,000
べんべろべえ	20,000
バイオレンスファイト	10,000
ファイティングホーク	4,000
エンパイアシティ	8,000
チャンピオンレスラー	2,000
キック&ラン	2,000
アルバレスタ	8,000
女子バレー	4,000
スラップファイト	8,000
スーパーQix	9,000
黄金の城（US）	28,000
ジャングルキング（US）	24,000
飛龍の拳	15,000
クイズシアター（ロム）	6,000
クイズ人生劇場	6,000
クイズ地球防衛軍	5,500
VSスマッシュ	6,000
エクスターミネーション	12,000
パニックロード	12,000
ヘビーユニット	4,000
レゾン	4,000
クイズクレヨンしんちゃん	1,500
龍神	15,000

アイレム

R-TYPEⅡ	15,000
R-TYPE LEO	18,000
パーフェクトソルジャー	25,000
海底大戦争	25,000
ガンフォース	8,000
フック	20,000
ドラゴンブリード	10,000
妖獣伝	5,000
剣豪	10,000
サンダーブラスター	14,000
ビジランテ	2,000
バウンドフォーバウンド（P付）	8,000
クイズF1 1・2フィニッシュ	2,000
迷宮島	6,000
ギャロップ	6,000
スペランカー	18,000

ジャレコ

ゲーム天国	TEL
セイントドラゴン	10,000
EDF	10,000
ロードオブキング（ロム）	10,000
ベストバウトボクシング（ロム）	1,000
早押しクイズ王座決定戦	3,000
フォーメーションZ	15,000
フィールドコンバット	15,000

東亜プラン

バツグン	35,000
フィグゼイド	8,000
ホラーストーリー	10,000
ゴークス（P付）	8,000
フーピー	5,000

日本物産

年末年始も営業やってます。ガンガンTELください！（もちろんお店も通常通りやってます）

ミルキーウェイ

TEL.052-262-3295
FAX.052-262-2373
住所 〒460 名古屋市中区大須3-5-13ハセビル2F
営業時間 お店……………11:00AM〜7:30PM
通販TEL……10:00AM〜10:00PM

- ●お支払いは便利なヤマトコレクトサービス（宅急便の代引）か現金書留です。
- ●上記リスト以外にも新しく基板が入荷していますので（…たぶん）、ほしい基板がありましたら一応TELしてみてください。
- ●価格はリストより安くなっていることもあります。TELにて確認してください。
- ●コントロールボックス、筐体、ゲームパーツetc.各種取り扱っています。
（自宅でアーケードゲームをプレイするにあたっての細かい質問などにもがんばってこたえていきたいと思います。）
- ●初心者、大・歓・迎!!（これから始めようと思っている人、気軽にTELください）。
- ●ハーネスだけの注文もOK！（できるかぎり何でもがんばって作ろうと思います）
- ●新作ゲーム、なんでも予約OK！

今日もバーチャ! バーチャファイター2・1

もう1年以上も記事を続けているバーチャ2。こうなったらバーチャ3が出るまで徹底攻略!?

©SEGA

これ、どうでしょう（しゃがみダッシュ）
進歩里猛虎脱出への道

押して押して、勝てると思った瞬間によくくらう進歩里猛虎。ムカツクんだよな、これが…そこで、脱出法を紹介。

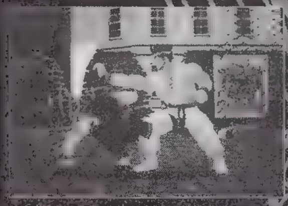
担当：キャサ天

今でも キッイぜ!! "進歩里誇"

1フレーム入力で決めることができる投げ技、進歩里誇。投げそのものにダメージはないのだが、相手を崩して打撃によって大ダメージを与えることができる。

とりあえず、進歩里誇しゃがみダッシュ…確実に決まってしまうキャラクターはラウ、ジャッキー、ウルフ、ジェフリーの4キャラ。

この4キャラは進歩里誇で投げられたら、素直に振り向くのがベスト。変に返そうとしても、必ず猛虎をくらい、進歩頂肘も安定してしまうからだ。


台湾キック、地旋脚、でOK。


お手軽1フレーム投げ進歩里誇。で、ここから

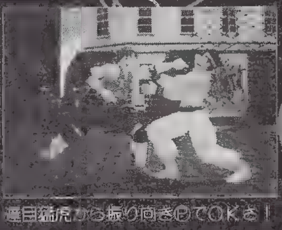

後転でコロコロと、そこからさらに


飛燕単脚で猛虎は「バイ」。


しゃがみダッシュ猛虎で安定狙いか?


Ⓟ+Ⓖ目押し重視。下Ⓟがヒットしたらコンボサマーへ。


目押しで向側後避だ。でも、そのあとが…。


遅目猛虎から振り向きⓅでOKさ!

絶対覚えろ! 回避法

残り6キャラの回避法を紹介しよう。

●アキラ
もう有名になっている台湾キックが一つ。進歩里誇…鉄山…やって…。
…名な独歩頂膝…自体の入力が難し…に反応したらあ…やること。

一応、独歩頂膝はタイミング次第でなんでもかわしたりできる。

知ってて得する入力法を教えよう。投げられてからⓀ+GGを離す、という入力をすると、台湾キック+独歩頂膝の自分でもわからない自動?択になり、悪くても台湾キックが出るので実用性が高いのだ。

●サラ
…命。相手のタイミ…は、走ってかわせるが、完…はダメ。

投げられて、猛虎がが見えたら↓Ⓟ+Ⓖ（しゃがみパンチ）を出せばOK。しかし、タイミング的には本当に難しいので、目押しのプロにならないとダメ。


…次第でこんな感じにも。

かわせる技は猛虎のみ。鉄山靠はモロカウンターでくらえるぞ。だが、猛虎をかわしたときにたまに↓Ⓟがめり込んでヒットし、そのまま振り向きコンボサマーが決まることもしばしば…。

注意が一つ。投…、必ず↓Ⓟ+Ⓖ入力…と振り向き…こと。…攻撃が出…。

●パイ
猛虎をくらうと…飛んでしまい、吹っ飛…きて進歩をくらうことと…パイ。

恐らく…猛虎を…かわ…ラの1人…けられて、硬化が…にⓀでOK。飛燕単脚…用するのだ。

ただし、猛虎はかわせるが鉄山靠はくらってしまう。

●カゲ
意外に走ればスカして反撃といけるが、やはり完璧に出されるとくらってしまう。

回避法はハッキリ言って見せ技。進歩里誇で投げられて、猛虎が見えたら前or後転入力でOK。入力的には、普通に入力すると振り向いてしまうため、Ⓖボタンを押しながら前後転入力を…猛虎が見えたら離すという先行入力でないとダメ。

猛虎はかわせるが、鉄山靠は前転のみくらってしまう。

つまり、後転が一番よいということだ。後転は両方ともかわせるほか、そこからさらに前転・後転・前転・針鼠弾と出せば、反撃にきた相手に針鼠弾が後で当たる場合もあるのだ。これはお得。


進歩里誇猛虎を後転でかわして針鼠弾へつなぐと、迎撃にも…。

●シュン
以前に紹介されたと思うが、よけるパターンは3つ。

回側後避、向側前避…転倒立だ。

どれも相手に読まれている…大ダメー…。

●…
…斜前…がおすすめ。しかし振り向きパンチの攻撃発生が早いために、アキラ側が出すタイミングをずらさない限り、振り向きパンチで返せる。

遅目の猛虎の場合は走って逃げることができるので、早目か遅目の読み合いである。

業界では裏の全国大会と言われている…

A杯

大会レベルは世界一いや日本一?(弱気)裏の世界の覇者とは…
リポーター アテナ店員

A杯の歴史

A杯とは、町田ゲームスポットアテナが主催するVF2大会である。

第一回大会は、昨年[illegible]スマスに行われた。大会は個人、団体と2つ行われたが、団体戦の[illegible]なく、またレベル[illegible]。第2回大会[illegible]関東の強豪に加え、ある京都軍団も参加するなど[illegible]なった。

過去にいくつもの名勝負が繰り広げられたA杯。前大会はゲーメストチーム（SchO小杉、まさ兄、キャサ夫）が優勝。それから約3カ月、第4回A杯が開催された。



[illegible]キャラ[illegible]こんな[illegible]

第4回A杯争奪VF2チームバトル

・一次予選（10月29日）

A杯は、参加チーム数の増大により、第4回からは予選を2回に分けて行われた。1次予選は一般募集した全64チームを4チーム1組のブロックに分けリーグ戦を行い（全16ブロック）、上位2チームが2次予選進出となる。この時点で半分の32チームが脱落してしまうことになる。[illegible]町田周辺のチームや（相武台、本厚木など）A杯常連のチーム（VF王[illegible]首[illegible]など）は[illegible]勝[illegible]た。



大会ステージはこんな感じ。ゲーセンの大会とは思えない。

・2次予選（11月23日）

2次予選および決勝トーナメントは日を改め、また場所も六本木のR・HALLという場所を借り切って行われた。

2次予選の試合形式は、1次予選で勝ち残った32チームと前大会ベスト8のチームの大将が結成したチームと、アテナ町田店が遠方より招待したチーム（8チーム）の、計48チームを4チーム1組のブロックに分けリーグ戦を行い、（計12ブロック）ブロック1位のチームが予選通過、2位のチームはほかのブロック2位のチーム（3チーム1組）でさらにリーグ戦を行い、ブロック1位が通過を。少々複雑な試合形式ではあるが、難関を乗り越えた計16チームが決勝トーナメントに進出できるのである。



前大会優勝者のキャサ夫。ちゃ夫と一緒に平和のポーズ。

2次予選の結果、いくつか波乱もあった。新四天王ラウ率いる「サンマンとゆかいな仲間達」チームや、池袋サラ率いる「バクチャーズ」や「ファミコン通信チーム」など。そして、ワンワン丸率いる「リングスネットワーク」チームまでもが2次予選で姿を消してしまった。これらのチームが敗れてしまった理由としては、クジ運が悪く強豪チーム同士が同じブロックに固まってしまったというのもあるが、最大の理由としては、VF2が発[illegible]年も経過したことで[illegible]ベルの均衡化が[illegible]あるだろう。

・決勝トーナメント

決勝トーナメントは、"恒例"の[illegible]が[illegible]決勝トーナメントは全16チームによる1回負けたら終わりのサバイバルレースである。

ここで、ベスト[illegible]チームを簡単に[illegible]

「チュ[illegible]」[illegible]キャサ夫は[illegible]チーム。[illegible]は相当なもの[illegible]全国大会に出場したほどである。

「チームAtoZ」。関西最強のジャッキー使いと名高いABCジャッキーと、マキシマムバトル全国優勝のZAN兄、関西の首領、ZAPジェフリーという強力な布陣。

「2.1エモン」借金アキラ、明大前ちゃっきー、ピンポーラウと、前大会と同じメンバーでの出場。



A杯を制した「2.1エモン」右から、借金、ちゃっきー、そしてピンポーラウ。明大前のチーム。

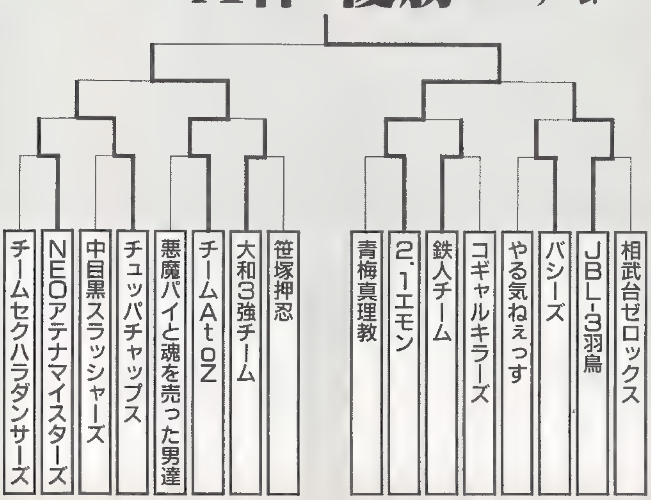
彼らの実力は言うまでもないでしょう。全員が大将を張れる実力の持ち主たちです。

「JBL」3羽鳥。JBL-BANちょ、JBLITER、JBL-IONYと、相武台クイーンエイトの常連が結成したチーム。決勝トーナメントではBANちょ氏が勝ちまくって（計6人抜き）のベスト4進出です。

準決勝は、[illegible]フス対チームAtoZ[illegible]結果は[illegible]に敗れてしまった。残念（ラ[illegible]）で出たのがいけなかったのかな？

決勝戦は大変白熱した戦いとなった。2－2となり大将戦までもつれ込み、みごと2.1エモンチームが第4回A杯優勝に輝いた。明大前のみなさん、おめでとう//

A杯 優勝 2.1エモンチーム



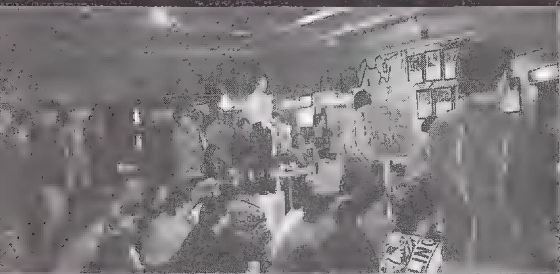
次回予告

次回大会は'96年2月～3月を予定しています。乞うご期待//

P.S. 次回大会は大会のルール・システムを大幅に変更する予定です。



関西チーム[illegible]。右からZAN兄、ABCジャッキー、大将のZAPやで。


会場にはかなりの人が[illegible]

最近やっとうまくなってきました!
ザ・チームバトルVF2.1 最強者決定戦 in C.B.C

勝つことも重要ではあるが、何より楽しむことが大事だと思う。
リポーター! 借金ひろし20歳 (1回戦ボーイ)

去る11月26日、東京[illegible]市の「キャノン[illegible]スタジアム」でVF[illegible]チーム(3人1組)[illegible]バトル最強者決定戦が行われた[illegible]丸や[illegible]キャサ夫[illegible]前田[illegible]会で[illegible]前田アテナの強豪常連といった強者が参加するということで、私借金も"明大前ちゃっきい"と、前々からトンガに入りたかったらしいキャサ夫の3人で出場した。トンガの若大将ピンボーラウは今回はお休みだ(理由あり)。

鉄人といえども予戦から

C・B・Cの大会は、前にシード権を獲得するための大会を行っており、その大会で優勝したチームは本戦からスタートできるシステムになっていたため、シード権を持っていないチームはすべて予戦[illegible]



[illegible]る。それでも[illegible]上がってくることは書くまでもないか。

対戦形式は3本ノーマル。チームの大将が負けたら終わる、いわゆる勝ち抜き戦だ。

当日会場は割と人だかりができ、参加チームも予選24チーム、本戦12チームと十分な盛り上がりを見せていた。

みごと予戦を勝ち抜いたチームと、すでにシード権を持っていた9チームで行われた本戦。結論から言う[illegible]。


試合中の雰囲気も明るくて楽しそう。『キャサ夫さん[illegible]』

優勝 そしてトンガ代表


決勝を前に1枚。左から[illegible]キャサ夫、明大前ちゃっきい、借金アキラ、前田アキラ、ブンブン丸

先鋒　キャサ夫(ラウ)
中堅　借金アキラ
大将　明大前ちゃっきい

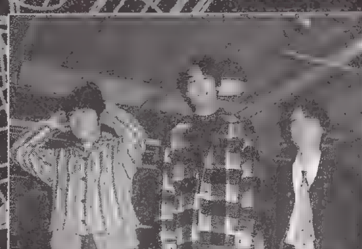
準優勝
リングスネットワーク
先鋒　茶ら夫(ジャッキー)
中堅　前田アキラ
大将　ブンブン丸

・3位
A・N・K大和
先鋒　はじ(ジャッキー)
中堅　アニキ(アキラ)
大将　BANちょ(アキラ)

以上のような結果に終わった。

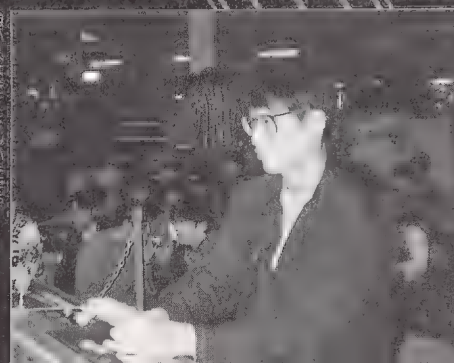
優勝はしたものの、苦しい場面も何度かあったし、途中で負けていったチームにもうまい人がたくさんいて、沸きに沸いた楽しい大会だったぞ。

中でも本戦の一回戦でキャサ夫を破った、アストロアキラや当日参加で本戦出場を決めたチームあさくさ(うんこじじい、小岩サラ、非公認リ[illegible]


[illegible]い終わって一服。

[illegible]ドル[illegible]もう聞かれないかもしれないといった噂をあちこちで聞いている。でも探せば面白い大会は意外とあるものだ。VFを好きな人がいて、対戦をやる人がいつまでもいれば、そこで大会が開かれるハズ。腕に自信のある人は、そういった大会やイベントに積極的に参加してほしい。自分の腕を試し、そして大会を盛り上げよう!


イベントは楽しい。みんな遊びに行こう。


強い人はたくさんいた[illegible]

キャサ夫の どんな感じ？

広島生ガキを食う!?

ん、広島ね〜意外にバーチャ人口が多くて、いい感じだよ。

あ、ども、キャサ夫です。これ読んでくれてますかね？ 巨人組などのチームで北海道をはじめ、いろいろな地区へ行って、その地区のプレイスタイルを分析し、紹介しているわけですが、最近ではVF2が発売されてから1年経ったのもあって、どの地区も強くて、闘い方も似た部分が非常に多くなってきていますね。

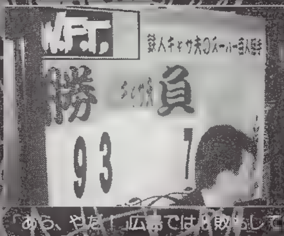
今となっては、地区別の差よりもキャラ差がハッキリと出ている感じですかね。でも、「どんな感じ」では僕が思ったことやアドバイス、攻略的なことを話すので、読んでやってください。

んじゃ、今回は広島編。始まり、始まり〜。

広島、う〜ん広島ねぇ

う〜ん。いきなり困っている担当者です。広島は北海道みたいに「強いぜ!!ブライアント兄妹」というのがなく、目立って強い人がいないらしい。バーチャに対して広島は情報不足か？それとも、担当者が広島に対して情報不足なのだろうか？いずれにしろ、広島の人たちは怒るかもしれないが、レベルが低いと思われる。

2人組手では92勝8敗と、あまりかんばしくない成績を残したが、それとこれは内容が別だ。



「あら、やだ！」広島では8敗もしてしまったのだ。

レベルが「低い」という理由を挙げよう。

①中間間合いを保つ時間が普通より長い

②返し技が存在するものをガードしても、返さない場合が見られる

③カウンターなどで相手を浮かせたあと、空中コンボの成功率が低い

とまあ、3つ挙げたわけだが、1つ1つ説明していこう。

①は悪く言うと「待ち」の部類に入ってしまう。だが、広島で実際プレイして思ったが、何もかも知っている実力者が待つのではなく、どうやって攻め込んだらいいのか分からないという人たちが多いと見られた。

なぜなら、スキの小さな技を連発し、中間間合いの動きがすべて単調になっているのだ。例を挙げると「下P・サイドフック〜ドラッグ〜ダッシュハンマー」。VF2全盛期、この連携が強くブイブイ言わせていた。連携そのものは今でも十分通用する。だが、昔とは違い、今ではどんな連携にも止め技、返し技が存在する時代であり、さらにその連携を使う場合にある程度の誘いも必要となっている。だから、①の内容が自分に当てはまる人は、中間間合いを保つのが悪いとは言わない。ただ、技にしても動きにしても単調にならないよう注意してほしい。



この間合いでサイドフック。大抵次にくるのはDJハンマーとかよね。

では、②に移ろう。②の内容は返し技となっているか、自分が反応できたら的確に返し技を決めるようにしようということだ。

これは、[illegible]た思い込みから[illegible]が多い。何かの[illegible]まず下P、[illegible]K[illegible]これらの技ばかり出す[illegible]肘の[illegible]は必ず下Pとい[illegible]簡単な動きは[illegible]た。こういうクセ[illegible]技が決まる[illegible]ガードしても[illegible]Kを決めてしまうとか、返し技ではないが、肘や[illegible]をガードしてしまう[illegible]を出すクセ。[illegible]下がりで[illegible]わされ[illegible]てしまう、などがある。




肘をガードしてから、固定して肘を出すと、

しゃがみ下がりでスカされて、痛い目を見るので、バリエーションを増やすように。

この問題に関してはとやかく言えないが、返せる技を覚えて一つ一つベストな技を決めるようになってほしい。

アドバイスとして言っておこう。相手の返し技が存在しない技をガードしたとき、ガードした技に対して「この技は肘」、「この技は下P」というふうに固定するのはよくない。これも1つのクセと言えるので、自分で注意したほうがいいぞ。

もう1つ。下P、肘といった攻撃は相手の動きを止めたり、誘う場合に重要な意味をもたらし、返し技として使う必要はほとんどない。



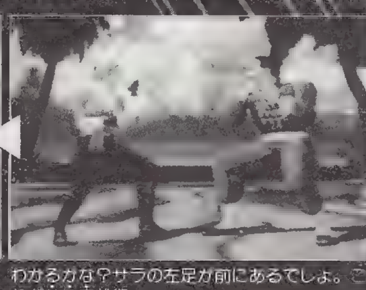
[illegible]といって、下Pを出すとサイドフックのカモになる。早い話、読み合いが単調になるなと。



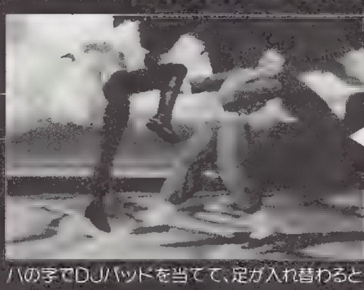
安定と思いきや、サマーが当たらない。

③だが、空中コンボは勝利をつかむためのカギとも言える内容だ。

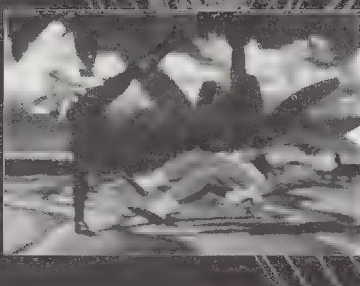
空中コンボを失敗する理由は2つ。1つは簡単なことで、コマンド入力がちゃんとでき



わかるかな？サラの左足が前にあるでしょ。これがハの字状態。



ハの字でDJパットを当てて、足が入れ替わると



ハの字のDJパット後はサマーと同じタイミングで、ジャックナイフが全キャラ安定。よろめき時のみ。

ていない。もう1つはかなり重要。自分のキャラクターの足の位置である。

相手を浮かすときの技というのは、大抵軸足が逆になる（通常は右足が前、八の字は左足が前）。

浮いている相手には、システム上八の字のほうが当たりやすいということを覚えておこう。

例えば、ダブルジョイントバットを通常時に当てたら、必ずサマーソルトが決まる。これはもうお約束コンボだね。でも、たまぁにサマーがスカってしまうときがある。技を出すのが遅いわけではない。DJバットの膝の部分で軸足が逆になる。つまり、はじめの段階ですでに八の字になっていて、DJバットがヒットしたときに通常になり、サマーがスカってしまうのだ。

それとは逆に八の字からサマーが当たった場合。このときは、相手も八の字状態。つまり2人共左足を前に出し合っているのだ。ここに[illegible]は、全キャラクターに対して言えることなのであれ？当たらなかったと思ったら足を確認するといいだろう。

どうでしたか？「どこれ[illegible]たじゃねえよーオメー」的な答えが返ってきそうですが、広島の印象がとても[illegible]島の細かいスタイルが[illegible]まま[illegible]。そもそも[illegible]合はあくまで[illegible]要なので[illegible]んでください。

要望に応えて…

マキシマムバトルが終わってから、編集部に「台湾ステップって何ですか？」などの質問が多いので、紹介しましょう。

台湾ステップ

通称・台湾アキラ

去る9月24日、ウォン・チェイウェイ君の手によって、日本に一大旋風が巻き起こった。

その名も「台湾ステップ」。前後の移動はすべてしゃがみ状態。初めは何が何だか分からない。いろいろ考えたところ、しゃがみ移動の理由が出てきた。

①立ち投げが決まらない
②肘などがスカしやすい
③アキラならでは…

この3つが考えられる。

ウォン君は巧みにしゃがみステップで相手の中段を誘う。そのスピードはウルフなどの下Ⓟ・アッパーをかわすほど。スカした瞬間、しゃがみ移動で近づいて「ホイホイパァ」と崩撃を決める。

スカったと思い、下Ⓟ+Ⓖで投げ返しを狙っても、相手はしゃがんでいるので下Ⓟに化けるだけ。

マキシマムバトルは本来のVF2.1ではない。ノーマルVF2のアキラはしゃがみ状態からでも崩撃を決められる。これが台湾の秘密[illegible]だ。非常に頭がいい。スタイルとしては最終形態ともいえるだろう。[illegible]なるとやり方は[illegible]ダッシュを[illegible]レバーは下へ入れっぱなしのニュートラルに戻し、しゃがみ移動が終わる前にⒼを押す。で、Ⓖボタンを離すと同時に右下へレバーを入れ、再びニュートラルに戻す。コマンドを並べると…Ⓖ↘↓…↓Ⓖ↘…。

このようになる。この動作を速くすれば速くするほどしゃがみ移動のスピードも速くなるのだ。

注意点が1つ。しゃがみ状態で同じ方向にステップする場合は、1コマンドでいいが、方向転換をする際は通常どおりに2回コマンドを入れなくてはいけない。

台湾ステップは、戦略面を考えると、かなり強いので自分のものにするべし!!



初めのしゃがみダッシュ入力。もうレバーは下へ（↓）。



で、自分の止めたいところでⒼを押す。



Ⓖを離すと同時に再度レバーを右へ。で、再びⒼを押し[illegible]切り返せば完成。練[illegible]

100%を狙え！
攻略パート1

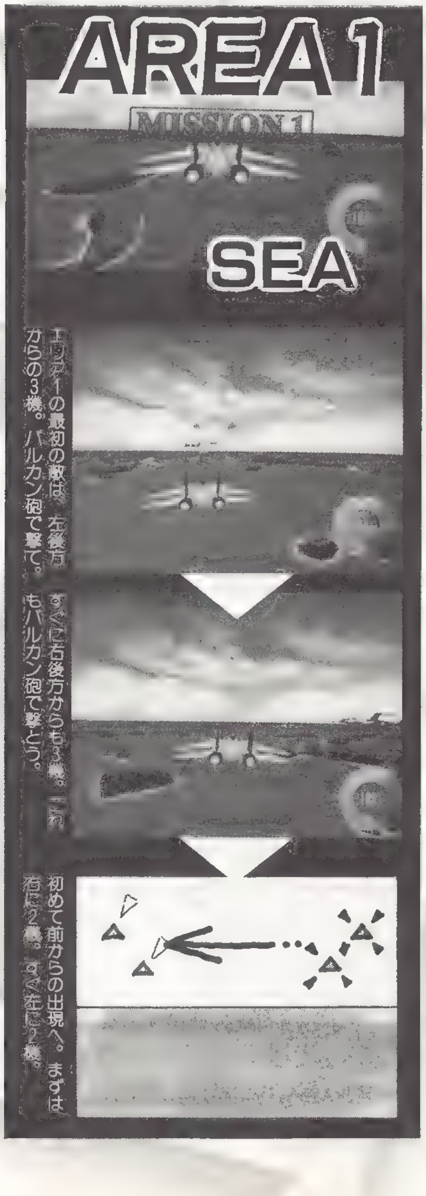
AREA 1 SEAステージ



スカイターゲット

50万点ボーナスを狙うため100%に挑む！
全敵出現のパターンを覚えて狙う撃て！

担当：白銀の撃墜王ずるずる



エリア1の最初の敵は、左後方からの3機。バルカン砲で撃て。

すぐに右後方からも3機。これもバルカン砲で撃とう。

初めて前からの出現へ。まずは右に2機。すぐ左に2機。

今回より100%を狙う攻略スタート！

このゲーム、スロットルレバーがないせいかアフターバーナーⅡと比べると難しく感じる（ABⅡやっていた人って読んでるかなあ）。オリャ〜と勢いでクリアできればいいんだけど、これが難しい。ただ単にクリアを目指すのなら、ロックしていくことはせず（たまたまロックしたら撃てばいい）画面の中央近辺でグルグル回るようにすればいい。ただ砲撃は高さも変えないと危険だ。

うーむこれじゃあ…なら最初から100%狙ってみては。覚えることで安全を確保。

エリア1 SEAステージ 46機で100%！

エリア1がスタートしたら自分の好みの視点へ。1回押して自機を小さくしたほうが視界が良くなると思うがどうかな。参考にしてみてほしい。

スタートするとすぐ左後方から3機、すぐ右後方からも2機出てくる。この6機、バルカン砲で撃ち、1.5倍の点数を得ておこう。後半の3機がやや下から出ることに注意。

このあと、右前方に2機、すぐ左前方に2機出てくる。

カーソルを右に置いておき、すぐロック、反転してすぐ左の2機をロックし、ミサイルを撃たせないようにする。

「ドラケン」を探せ！ヒントその1
ドラケンはエリア6にいるらしい！

「ドラケン」を探すキャンペーンが続いているが、ここでヒント！

何百機と出現する敵機の中から探すのだから大変！しっかり探そうものなら…撃つのをやめて見ているしかない！

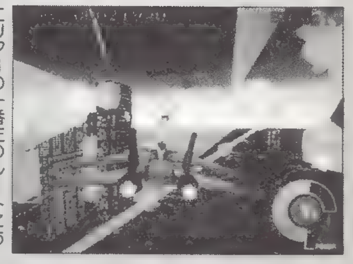
そこで今回より探しやすくするため、ヒントを出そう。

今回のヒントは登場するエリア。それは4つある「エリア6」の中で登場する！

見つけた人は次のところへ。

〒101東京都千代田区内神田1-11-4藤吉ビル3F 新声社ゲーメスト編集部「ドラケン」を探せ！係

締め切りは'96年2月5日だ！



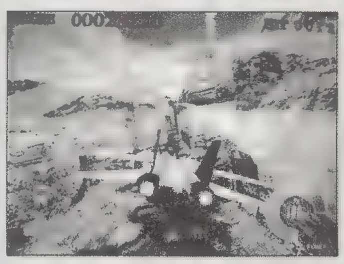
エリア6の一番左のルートにあるのが都市ステージ②。



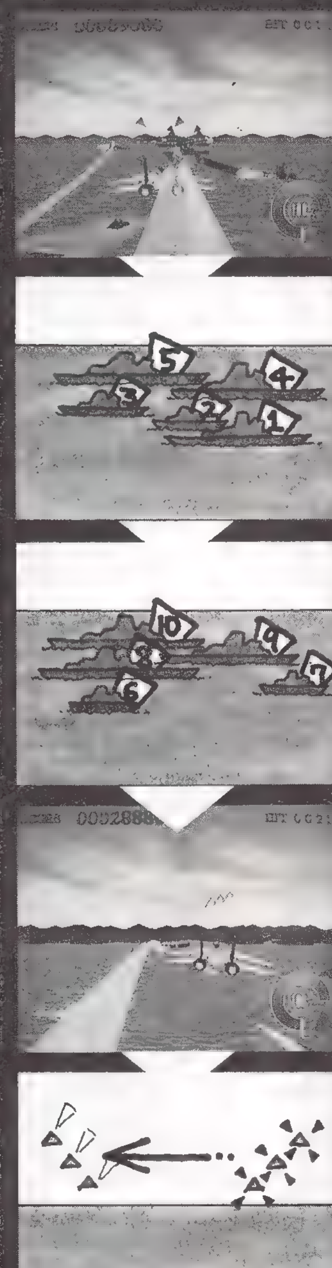
左ルートの2つ目のエリア6は砂漠ステージ。一面茶色！



右ルートの左へ進むとここ雲ステージ②へやってくる。



エリア6の最後は、一番右のルートのキャニオンステージ②。



次は海上に浮く艦船。砲撃してくるので、すぐロックしていく。

とにかく海面へ向けてカーソルを水平に動かしてロック。

緑色のロックオンマークが残らないよう、どんどん撃っていく。

海上が終わるとすぐ上空から敵機。まず右に3機。すぐロック。

1つ1つ狙わず、流すようにしてロックし、すぐ左の3機へ。

海上に出たところで敵が艦船へ変わる。当然艦船は低いところにいる。機首を下げて狙いにいく。

この艦船たち、左右に展開し、全部で10隻いる。順々に出てくる。海面へ向け、カーソルを振ってどんどんロックしていく。



艦船が出てくるのを待つのではなく、出る位置で待ち撃つ。

海上の攻撃が終わると上空へ。艦船の攻撃が遅れてしまうと上空、右から出てくる3機の編隊にカーソルを持っていくことができず、ミサイルを撃たれることがある。

それに気をつけながら、まず右の3機、すぐ左からもう3機出てくるので、すぐロックしにいき、撃墜していく。



右の3機をロックしたらすぐ右へ移動し、ロックしていく。

次に出てくる編隊は正面に横一列になっているものだ。出てくる数は4機。

先号で書いたが、こういった並びものは、カーソルを止めずに流してロックオンする。

流れるようにロックするということの利点は、ロックする時間が短いこと。これにより数多く出てくる敵機を一掃できる。早く撃墜できれば次に出てくる敵機を余裕をもってロックオンしにいける。

まずその基本になるのが横一列の編隊だ。

一番端の1機にカーソルを合わせたら、あとはレバーを真横に倒し、カーソルを横に動かしてやればカーソルは次次にロックオンしていく。

慣れてきたらその倒すスピードを上げてやれば、より速くロックができるし、ミサイルを連射することで速攻で撃墜することもできる（連射能力のほうが先に限界になるけど）。

それができればここで出てくる横一列の編隊は問題なく撃墜できる。

次に出るのが右なので、左からロックするほうがいいが、右からでも十分間に合うはず。



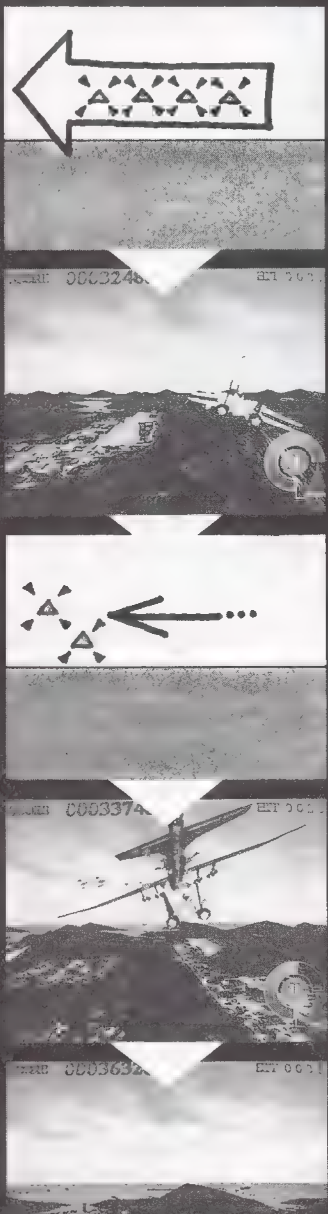
左から出てくる2機で自分の位置（地上で判断）を確認する。

右に2機、左に2機出てくる。この敵機は、まず問題なく撃墜することができる。

ここで問題になってくるのが飛んでいるコースだ。



中ボスはバルカン砲だけでも倒せるが、とにかく速攻で倒す。



次に出る編隊は4機。水平に出てくるので、横に動いてロック。

すぐ右から2機出現。このとき自分の飛行ルートをチェック。

次に左に2機。これが正面に来るようだと左に寄り過ぎ。

ルートのズレに気をつけて中ボスへ。バルカン砲でもOK。

するとボーナスの砲台が目前に。バルカン砲で撃って20万点！

なぜ問題になるのかというと、中ボスを倒したあたりでボーナスキャラが出るためだ。

このボーナスキャラは地上にある。飛ぶコースがズレていたら…当然撃てなくなる。

こうならないため、ここでコースをチェックして。



コースが合っていればボーナスキャラの砲台は楽に撃てるはず。

当初の2機が出たあと、左の2機が中央寄りで出たら左に寄りすぎ。この場合、撃墜しながら右へ移動していく。

右にズレていれば最初の2機が中央寄りに出てくるぞ。

ここでコースを調整する。

中ボスは、バルカン砲とミサイルを使って速攻で倒す。

そして地上の砲台を狙うー



次の編隊はハの字形に出現。右[illegible]回りこする。

最後の編隊は、縦一列で、右[illegible]

そしてエリア1のボスへ。[illegible]

エリア1ボス「ハルベルト」

無事ボーナスを撃ったらすぐハの字型編隊が出てくる。

右下から流れるようにカーソルを動かし、次々にロックオンし、5機を撃墜する。

次の編隊が最後。縦に4機出るが、これが左へ移動。その動きに合わせて下から狙う。

4機を撃墜したところでHIT数が45になっているはず。そしてボスへ。

ボスの弱点は、翼の下にある4つのエンジン。ここをバルカン砲で徹底的に狙っていく。もちろんロックオンも。

止まっていると当たるので、左右に動き、4つのエンジンに当たるようにする。

片方が壊れたらすぐ逆へ。ガンガン撃ち込んで速攻で倒してしまおう。



ボス攻撃ガスタートしたらすぐ近いほうのパイロンをバルカン砲で撃つ。即反対側へ移動!





う～し100%。止まることがあったりするとダメージを負う。ボスを倒して全部で46機だ!

わらわらと
出現する
悪夢

ガンダーラ

担当：MVP

**この面からザコの数が異様に多くなってくる。
とり囲まれてあわてないように。**

前回は4面の攻略をやったので、今回は5面の攻略をするぞ。

後半面ということで難しそうであるが、堅い敵とか中ボスだとかは出現しない。

しかし、注意しなければならないことがある。それはザコである。

強敵!! ザコ軍団

ザコが強敵というのもわけのわからない話であるが、実際にザコが一番怖い奴なのは確かである。

どこらへんが強いのかというと、「集団で襲ってくる」ということである。

この集団というのがクセ者で、倒せど倒せど後からどんどん出現してくるので、全方向に対処しきれずにそのうち囲まれてしまい、弾を撃たれたり銃でブン殴られてしまうのである。しかもザコに手間どっているうちにタイムオーバーという最悪の死に方になってしまうことも実際問題として非常に多いのである。

このザコ軍にはだいたいグラサンをかけた黄色いシャツで黒いズボンをはいている奴が混じっていて、こいつはすぐに弾を撃ってくる。このようにどの敵がすぐに弾を撃ってくるのかを覚えることも重要。

それではザコに対して有効な武器を見てみる。まず対ザコ戦で一番強いのがショットガン。次にレーザーとなる。それ以外はだいたい能力的に差はない。

しかし、ザコ軍団ばかりが敵のすべてではないので、通常面とボスのことも考えるとやはりレーザーもしくはバルカンがいい。対ザコ戦が苦手な人はこの面からレーザーに持ち替えてもいいだろう。

5面 シーン1

青い床が何か敵の基地の感じをうまく表現しているこの5面、少し慎重にいけばボスまではそれほど難しい所はない。では早速細かくみていこう。

まず最初に目につくのが、マンホールのような砲台である。これは自分を狙ってくる弾をポロポロ吐いてくる。

レーザーならばあまり気にすることはないが、バルカンの場合は早めに倒しておこう。

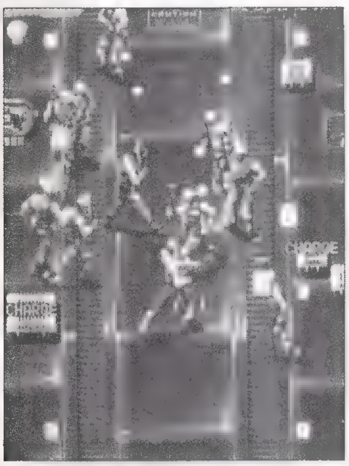
このマンホールのような砲台と一緒に出てくるのが、横移動しながら弾を下に向けて撃ってくるザコである。まぁ、こいつもそれほど気にする必要はないと思うが、あまり画面を進めすぎてザコや砲台をたくさん出しすぎてしまわないように注意してほしい。

謎の大男

しばらくいくと大男が1人立っている。こいつは一定時間で逃げるので問題ない。全く何をしているんだろう?と思うかもしれないが、実はこいつは幹部クラスの人間であるのは後でわかるのである。

さて、この大男と一緒にいる機銃を撃ってくるザコ×2と先ほど話したザコ軍団がこの敵さんたちである。

まず優先するのはもちろん機銃ザコである。画面をすすめる段階で、なるべく倒すようにしよう。ザコ軍団はとにかく左右に大きく動くようにして対処する。気をつけてほしいのが画面の下のほうにいったザコは戻ってくるということ。下にいった奴はなるべく優先して倒しておこう。そうしないとほかのザコへの対処が遅れてヤバいことになりやすい。



これがウワサの「ザコ軍団」。

大男×2と再びザコ軍団

次の相手は大男が2人とまたしてもザコラッシュ。大男は画面を進める段階で始末しておけばよいとして、やはりここでの強敵はザコ軍団。

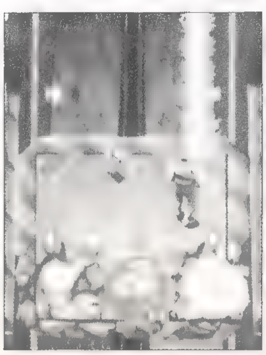
最終面でもこのようなザコ軍団は存在するので、今のうちに対処法に慣れておこう。

この地帯はザコを倒すと強制的に進まされるので、こまめにチャージアイテムを回収しておこう。

このようにザコ軍団は強敵であるが、チャージアイテムをたくさん落とすので、囲まれてやばいと思ったら素直にボンバーを使ってもよい。むやみに使うのはもったいないので、できるだけ粘ってから使うようにしよう。

台車での戦い

この場面は台車に乗っての戦いである。相手の攻撃法は、



ダイナマイトはよける。



斜め上に撃て!!

- ●砲台――レーザーを横に発射する。
- ●ザコ――ダイナマイトを台車に放つ。
- ●ザコ2――機銃で斜めに弾を撃つ。

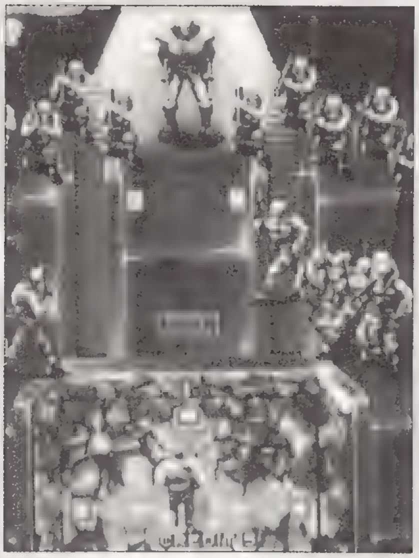
の3種類がある。

このうちザコ1のダイナマイトは、台車の上で爆発をよけていれば問題ない。

砲台とザコ2は弾を撃たれるとやっかいなので、出現と同時に破壊したい。左右から出現するので、自分の向きを右斜め上と左斜め上にこまめにショット固定してなるべく早く倒すようにしよう。

ミサイルランチャー部隊

台車シーンが終わるとミサイルランチャーを持った敵が一列に並んでいて、そいつらとともにザコ軍団がくる。



これがウワサの「ランチャー部隊」。

ここはまず台車シーンが終わったら右下から左下にすぐに移動し、スクロールを止める。

そして画面を進める途中でミサイルランチャー部隊を端から順に倒していくと、ザコ軍団が出現しはじめたときにはだいたい始末できる。ミサイルランチャー部隊は残しておくと、ザコ軍団相手にして左右に大きく動くとミサイルに当たりやすいのでできるだけ早く倒しておいたほうがよい。

ザコ軍団は今までと一緒の方法でどんどん倒していこう。

ここが終了すると、画面は一転し空港での戦闘となる。

シーン2 AIRPORT

謎の男、あの幹部が恐らくこの飛行場から逃げていったと思われる。

この飛行場シーンはそれほど長くない。

まず大男が2匹出現する。こいつらはくさび型の弾を連射してくるので、左右に大きく動きながら倒してやろう。画面を進める段階である程度ダメージを与えておけば、それほど怖くないはずである。

また、この飛行場シーンに置いてある戦闘機はただの置き物で、ジェット噴射で攻撃したりしてこないので、安心して壊してあげよう。

少し進むと機銃ザコが2匹いるが片方ずつキチンとやっつければ問題ない。

この機銃×2が終わると、いよいよ5面ボスの登場だ。

ちょっと待った!!

5面ボスの攻略を始める前に、ちょっと武器アイテムについての説明をしよう。

というのは、このボスはあまり速攻で倒しにいくと、弾を死ぬほど吐いてくるので死ぬ(笑)。

まぁ、シューティングが得意な人ならよけられると思うが、そうでない人はパーツを順番に壊していったほうが全然楽なので、余計なパーツを壊さないためにも武器選択は重要である。

このボスに有効な武器はズバリ。

●ファイヤー
●バルカン

のどちらかである。レーザーでここまで来た人はぜひどちらかの武器に交換しよう。レーザーでも別にいいのだが、狙いを定めるのがやりにくいので、素直に武器チェンジすることをおすすめする。



武器は大丈夫かな？

5面ボス



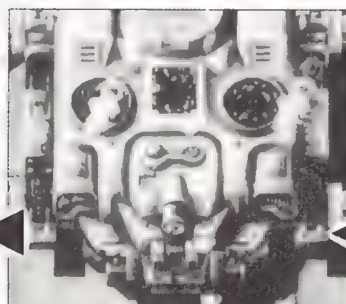
左右の砲台はすぐ壊す。



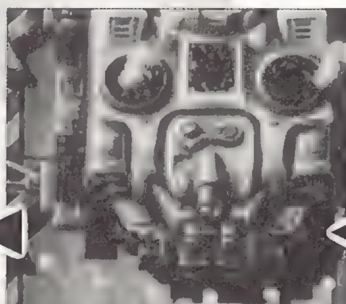
3WAYは少しずつ動く。



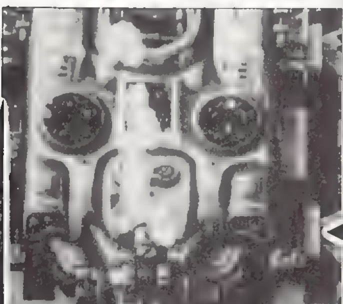
ミサイルポッドも念のため破壊しよう。



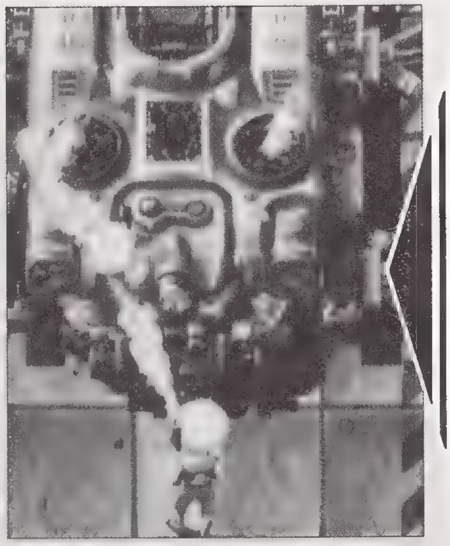
中央で左右どちらかに少しずつ動く。



2回目は動くな!!



連射弾を中央に移動しつつよけ。



機雷を破壊!!



この弾は中央ちょいずれでよける。

まず壊せる場所を知ることが大事である。

①中央左右のマンホールのような砲台
②中央の3WAYを撃つ小さい砲台
③クレーンで左右に取り付けられるミサイルポッド
④中央後ろの大きなコア

以上4つが破壊可能な部分である。この4つの攻撃法は、

①――バラまき弾。中央少し左右にずれたところでよける。耐久力はないので速攻で倒そう。

②――3WAYを撃つ。弾が連なっているので、少しずつ左か右に移動しつつよけよう。

③――このミサイルポッドから発射されるミサイルは破壊可能なのであるが万が一のためにミサイルポッドを破壊しとくに限る。

④――メインの攻撃。バラまき弾と自分を狙った連射弾の混合攻撃。それと機雷（破壊可能）をばらまく攻撃。

まずは④のコアに当てないように、①の砲台を壊す。そして、クレーンが出てきてミサイルポッドをつけたら④を破壊する。

そして最後に②を壊す。すると④の攻撃のみになり弾よけがしやすい。

④の攻撃のよけ方は、

✹バラまき弾と連射弾を中央真下ちょっとずれた位置から反対の位置まで少しずつ動きかわす。
↓
✹2回目のばらまき弾は動かないので、その場でかわせる。
↓
✹連射弾を少しずつ中央にいくようにしてよける。
↓
✹機雷がくるので壊す。
↓
✹画面全体にとびかう弾を中央真下ちょっとずれた位置でかわす。
↓
✹以上、くり返し。

である。

このようにいろいろな攻撃があるため①～③の砲台は必ず破壊しておこう。

次号予告

次回は最終面である6面の攻略だ。いよいよクライマックス!!気合を入れよう。

後半戦攻略＋年末ジャンボ特ダネ＝!!?



©㈱ナムコ

ナムコクラシックコレクションVol.1

もうソルバルウは増えない…。熾烈なサバイバルに勝つ方法を伝授しよう。

担当：宇宙一の負けず嫌い立衆多

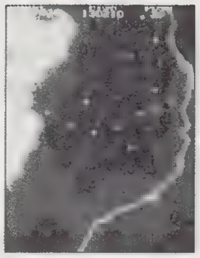
AREA 12

スタート直後に懐かしの友軍機「シオナイト」が合体する。合体したら忘れずにソルを破壊しよう。そしてシオナイトが飛び去ったら、左右を往復しながらザッパーを撃ってガルザカート破壊を狙うこと。

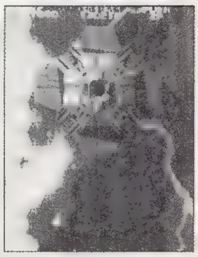
次に出現するアンドアジェネシスの「空母タイプ」は、強力な空中物を連続して飛ばしてくるという困りモノ。その空中物の得点が高いので、ちょっと稼ぎをしてみたくなる（?）ところだが、ここは本体を早めに破壊したほうがよい。

ジアラやテラジに背後をとられるとそれだけでピンチになるし、やがてブラグザカートを次々と飛ばしてくるので、粘れば粘るだけ難しくなってしまう。写真のようなパターンで倒すことをすすめたい。

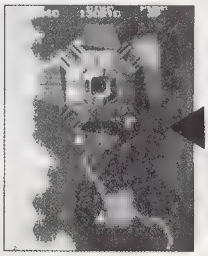
終盤のスーパーソルを出現させたら、すかさず前に出てデロータとドラウドを破壊しよう。アドリブでやろうとすると意外と難しいから必ずパターン化するように！



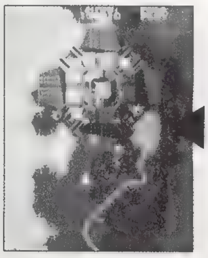
シオナイトが去ったあとは、お約束の20発攻撃がくるぞ。



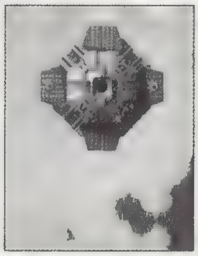
最初はジアラとザカート。絶対に背後をとらせないこと。



次は正面からテラジが出現。必ず破壊しよう。



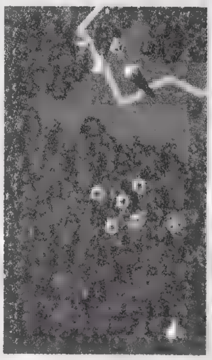
ソシーが出現し、テラジが正面にいなくなったら本体を狙ってフィニッシュ！



しばらく粘っているとこうなる。こりゃ大変。

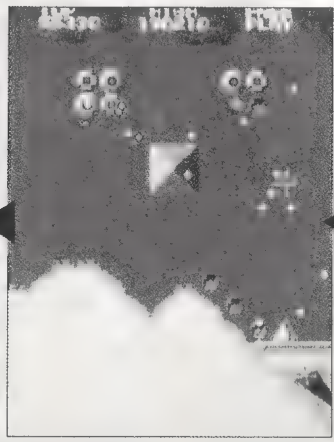
ステージ12 MAP



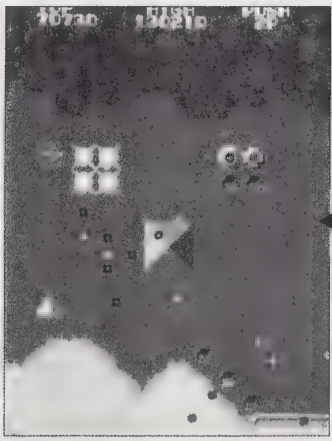




スーパーソルを出したら、急いでこの地上物を破壊する。



下がりながら反対側のデロータが撃った弾の間を抜けて…、



今度はその反対側を狙え！

ステージ13 MAP







AREA 13

開幕から3連続デロータの攻撃が待っている。右上で待って出現順に破壊しよう。

次の難関は、ガルザカートがなんと4発続けて飛んでくるところだ。画面左側に、ログラムのある小島がふたつ見えたらガルザカートがくるぞ、と覚えておこう。

ガルザカートが出現している間は、地上物は無視してザッパーを撃ちまくっていること。特に3発目と4発目の間はわずかな時間しかないので、3発目を破壊できるかどうかが(運だけど)ポイントだ。

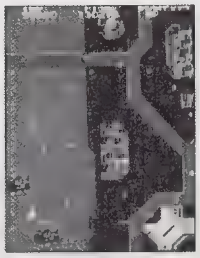
次の空中物地帯を抜けたら、思い切って前に出て地上物をどんどん破壊していこう。そして縦に2本並んでいるソルを出したら、少し下がって空中物に備えること。

スーパーソルは左側のデロータとエトルを破壊しておかないと、出現させるのはほとんど不可能だ。空中物との複合攻撃になるために相当難しいが、ソルをぜひとも狙ってほしい。

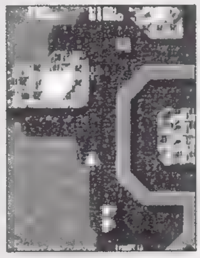
このエリアは地上物の配置を覚えることで、その難しさが半減するところだ。ゆえにマップをよく見ておき、攻撃を仕掛けてくる地上物の出現ポイントをすべて覚えてしまうことをすすめたい。特にソルを出現させるためには、地上物の前倒しは欠かせない。



12エリアを抜けたらすぐにこの位置へ。休んではダメだよ。



ガルザカート4連発ーグロブダーの「エサ」につられるな。



この地上物を急いで破壊して…、



スーパーソルを狙おう。一番難しいけどね。

緊急速報! ゼビウスにエキストラエリアがあったゾ

突然ながら、ゼビウスのアレンジモードにはエキストラエリアが隠されていることがわかった。

そのエキストラエリアへ到達するには、全16エリアを1コインでクリアすることが最低条件だ。だからコンティニューに頼っていては、一生たどり着くことはできないのだ。

さらにエキストラエリアは、全部で3エリアが用意されていて、それぞれ出現条件が異なっている。エリア1は前述の通りで、残りの2エリアの条件は…、

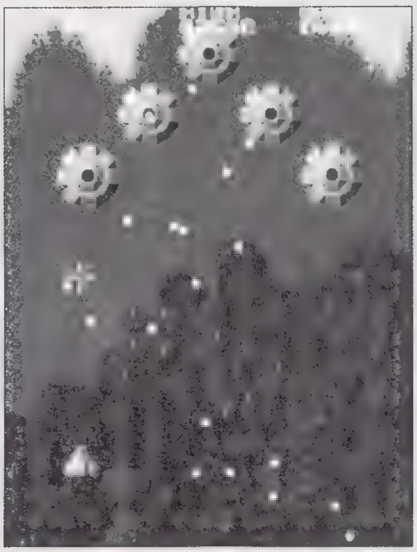
●エリア2
直前までをノーミスでクリアする

●エリア3
すべてのソルを出現させる(破壊しなくても可)

というからその難しさがわかってもらえるだろう。私が再三ソルを狙え、と言い続けてきた真の理由は、エキストラエリア3を目指すことにあったのだ。

ちょっとだけヒントを教えよう。全16エリア中に隠されているソルは合計60本だ。ゲームオーバー後のランキングや、16エリアクリア後のボーナス加算時に確認してみよう。

さあ、今日からは先のエリアを目指すとともに、すべてのソルを出現させることを考えながらプレイしよう。もちろん次号も引き続き攻略を続けていくから乞うご期待。ではよいお年を!



これはエキストラエリア1のワンシーン。当然ながら難しいのだ。

逆走アタック、そのろ

INDY 500™

いよいよ最難関の「ベイサイドストリート」を逆走するぞ！

担当：亜音速の気孔師（ドリフターズ）　ずるずる



逆走前半

上級コースとされるこの「ベイサイドストリート」はいつも通りの順走でもかなり難しいコース。そこを逆走しようというのだから大変！　まあどっちみち難しいのだからあとは覚悟するしかー！

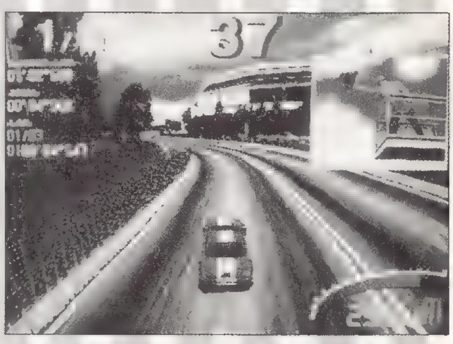
というわけで、このコース、逆走していくとしよう。メインスタンド前のストレートをスタート、キュッと曲がる左へのカーブから始まる。

高架橋の下をくぐったら、あの連続カーブへ。

インからラインを右へ移し、アウトからの進入の準備へ。



ローリングスタートから。逆走では、ピットは左側となる。



キュッと曲がる左カーブ。タイミングを合わせ切っていこう。

アウトからインへ。アクセルオフでブレーキを少し踏み、しっかりグリップさせながらインからミドルへ抜ける。

ミドルから次の右カーブへ。

ここへの進入は、ブレーキは使わずアクセルオフで進入し、インを突いたあと、少しずつ加速させてアウトへ。



できるだけアウトから進入。そこからしっかり減速してインへ。ミドルまでで抑え、右のインへ。

チェックポイントまでどんどん加速させていく。

チェックポイント前で少しコースが左へ曲がるが、ここから先は、次のきつ〜い右、左の逆S字カーブの1つ目のインへ向かって直進させる。



少し直線を走ってきつめの右カーブ。少し減速して進入しよう。

1つ目の右のインへ。その手前でアクセルオフでフルブレーキ。滑り出さないスピードまでスピードを落とし、しっかりグリップさせインを通過し、次の左カーブへ。

次のカーブはそれほどきつくないので加速しながらインを突き、アウトへふくらんで抜けていく。



ベイサイドを快走！

コースがベイサイドへ移る。きつい逆S字カーブを抜けたら、ちょっと左へ曲がったあと、長い右カーブへ。できるだけ真っすぐ抜ける。





重要なのは1つ目の進入の減速。最初は、多めに減速。これで次のカーブが楽になる。

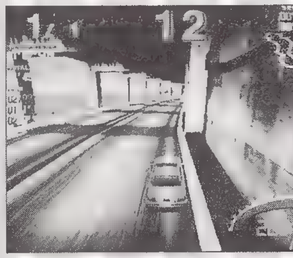


少し左に曲がってから右へ。直線的に走ることを忘れずに。

屋根の下を走るこの長い右カーブは、全開！だが、グリップ走行だけでは滑り出すので、ハイグリップ走行で、インにくらい付くようにする。

しばらく走ると、ベイサイドから離れ、屋根のないコースへ出る。その先にすぐきつい左、右とカーブがあるのでできるだけ右へ寄り、その進入に備える。

きつい左カーブの進入は、アクセルオフのブレーキ。滑り出すことに気をつけて、インを突いていく。あまりふくらまないようにする。



ここはハイグリップ走行でインをキープしていく。

すぐ右のカーブへ。減速しているので、ここはアクセルオフだけで進入（もしくは、アクセル全開のまま、ブレーキを少し踏んでいく）する。

アウト＝イン＝アウトでしっかりグリップさせて抜けていく。長く緩い左カーブへ。



2つ目の右カーブをしっかりインを突くためには、1つ目の左カーブを安全に走る。



ベイサイドから市街地コースへ



緩い左カーブをピッチリインを走るとチェックポイントへ。それを通過したら、右、左、右と曲がるきつい連続カーブの進入準備に入る。

ここのカーブ群の最初の2つは、インのダートを横切って近道、減速をしていく。



1つ目、2つ目のインはダートを走る。1つ目の進入時のみアクセルを緩めればOK。

1つ目の右カーブへは、アウトから強引にグリップさせながらインのダートに入っていく。ダートに入るとすぐ減速するので、それに合わせ、次の左カーブのインのダートに向けラインを合わせる。

ダートから出たら真っすぐ次のインのダートへ。

アクセルは全開だが、前のダート部分で減速されているため、楽にインを突ける。だが、切り込みが浅いと危険。



ダート部分に入ったら、より切り込むことを忘れないようにし、しっかりインを突いたあと、アウトへふくらみすぎないように努めること。

次の右カーブはダートがない。そのため少々スピードが高め。全開のままブレーキを踏み、減速させていく。アウト＝イン＝アウトで抜ける。

直線で加速させたら、キュッと曲がる右カーブへ。

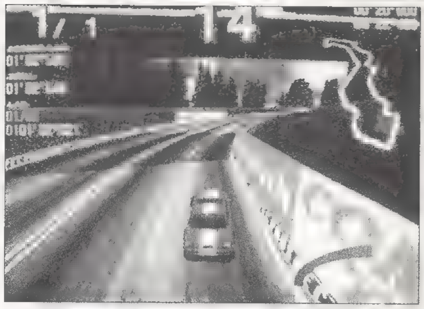
ここは、全開のままブレーキONで強引にインを突き、アウトへ抜けていく。



全開のままブレーキをポンと踏み、マシンの向きを変えてやる。

メインスタンド前へラストスパート！

残すところあと4つのカーブのみ。その1つ目は、緩い右カーブ。ハイグリップ走行でインにへばり付いて走る。



ハイグリップ走行でしっかりインをキープして走っていく。

高速で抜けるためには、弧の大きさを大きくするしかない。少しの減速で進入し、あとは強引に！



その次のカーブは、左、右と曲がるシケイン。1つ目の入り口でできるだけアウトから入り、ブレーキポンで向きを変え、あとは全開で抜ける。



しっかりグリップさせて走り、インをキープする。

そして最後の右カーブへ。ここは全開のまま走り抜けられるので、タイミングを合わせ、キュッと右へハンドルを切り、イン＝イン＝インで抜ける。さあ2周目だ～！

逆走最後のカーブはキュッと右へ曲がるカーブ。タイミングを合わせて右へ切ろう！



EXPERT MODE 攻略パート3

セガラリー・チャンピオンシップ

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP 1995

山岳コースの
上級「MOUTAIN」を攻める!

教官:HAB
生徒:ラリ〰〰スト　ずるずる
協力:大久保ドライブゲーム研究会

シフトチェンジが忙しい!

中級コースもシフトチェンジが多かったが、ここ上級も多い。中級のヘアピンよりきついカーブもあるし、ミドルカーブも多い。気を引き締めていかないとならない!

さて、中級をクリアした時点で2位から3位になっているはず。んじゃいきますかー!

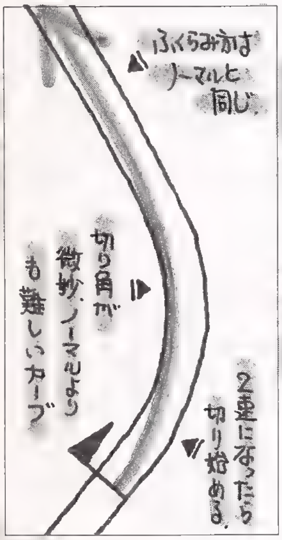
スタートから最初の左カーブへ

1速、2速とシフトアップしたらハンドルを左へ切り始めていく。

加速途中、そしてシフトアップ途中なため、ここでのハンドル操作は左手のみの片手運転になる。そのため微妙なコントロールが難しいが、ミリ単位で切れるようになることが重要。少しずつインに寄っていくためだ。

インに近づいていきながらさらに3速、4速とシフトアップをしていく。

ノーマルモードと比べるとハンドルの切り角がエキスパートモードのほうが微妙になっているので、コントロールが難しいといっていい。気合を入れてインへ入ろう!



左、右の緩いS字カーブ

1つ目の左カーブのインを突き、抜けていくとき、インを少し空け、次のストレートで車1台分ほど右に走る。

ここのラインから次の緩い左、右へのS字カーブへ進入していく。

S字カーブの抜け方の基本として、できるだけ速く走るために直線的なラインを作ることが多い。ここもその考え方でいいが、ただ違ってくる点として、その先にあるカーブを考えてラインを作っていくという点だ。

その先のカーブを見てみると、緩く大きなカーブである。

ここを速く抜けるには、そう直線的に走ること。

そのラインを考えてからその手前にあるS字カーブにラインを引いてくると、S字カーブの2つ目のカーブで、少し手前で切り込むことで長い直線を作ることができる。

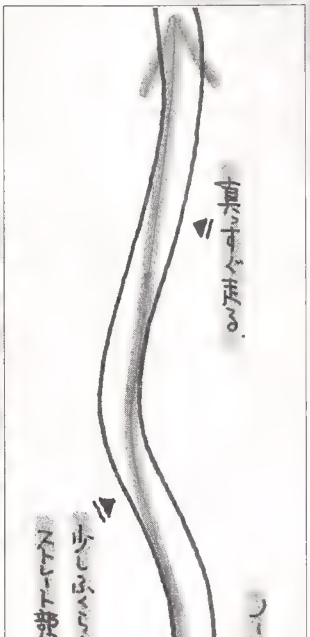
ポイントはこの直線への入り方だ。

S字カーブの1つ目の左で、できるだけインにいるようにし、次の右カーブを奥のほうから直線的に長く走れるようにしていく。

ミスなく走れれば、S字カーブの1つ目の左カーブで1位になれる(2位スタート時)。

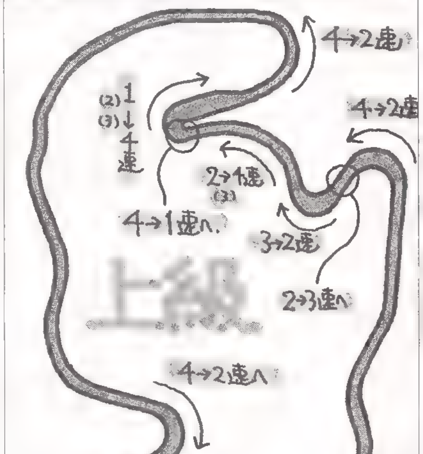
さて、その先のチェックポイント前の左カーブだが、この抜け方は、その先のきつめの左カーブの進入を考えて、ミドルよりも外側へ出たラインを取る。

ゆっくりふくらんで外へ。あとはトンネル出口を待とう。



EXPERT MODE
上級





チェックポイントからS字カーブの左へ

チェックポイントを通過し、トンネルを抜けたらきついS字カーブへ。

トンネルを出る前にラインをミドルよりも外側に合わせ、真っすぐ走り、トンネルの陰から出て少し走ったところからハンドルを左へ切り込んでいく。これと同時にシフトを4速から2速へ一気に落とす。

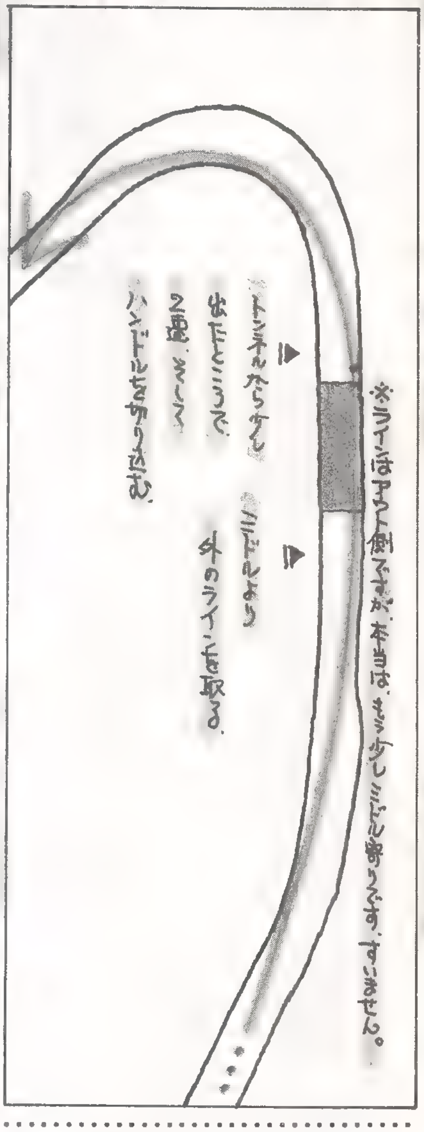
2速にシフトダウンしてしばらく（図参照）アクセル全開のまま走り、途中からハーフアクセルにしてインへ入っていく。

ハンドルの切り角はそれほどきつくない。思いきり切ればマシンも早く向きを変えるが、これではラインに対して進みたい方向に推進力が得られない。そのため、切る角度を抑え、推進力を有効に使いながらインへ入っていくようにする。

インを突いたらアウトへふくらんでいく。アクセルを少しずつ踏み、加速させる。

次の左カーブもきついため、精神的に「早くアウトにふくらんでからラインを変えたい」と思ってしまう。するとハンドルを早く戻すことにつながり、ふくらんでいる部分ができ、タイムロスになってしまう。

少しでも大きな弧にするのも大切だが、どこで切り返すかを考えて走るようにしよう。



S字カーブの右から長い左カーブへ

アウトにふくらんだところで2速から3速になっている。このときアクセルは全開。

ここでラインを右から左へ。

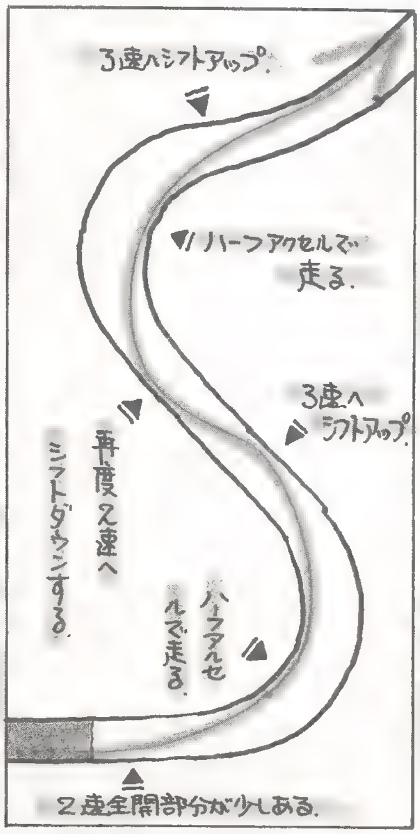
次の左カーブのアウトに出たら3速から2速へシフトダウンし、と同時にハンドルを切り始め、アクセル全開からハーフアクセルにする。

その状態でインを突いていく。しっかりインを通り、加速させるためにアウトへふくらんでいく。アクセルは少しずつ踏み込んでいく。

その途中、タコメーターに注意し、7000回転になったら3速へシフトアップする。

次の緩い左カーブのインへそのまま入り、ビチッと張りつきながら4速へアップする。

このシフトアップのタイミングは、ノーマルより早い。



ヘアピンカーブ

さあやってきましたヘアピンへ！タイムを縮めるポイントでは重要なところだ！

まずここを抜けるために覚えておいてほしいことは、できるだけ短い時間でマシンの向きを変えていき、そしてインを通り、ヘアピンの出口ではすでにその先へ向けて直進できるようにすること。いかに短い時間でマシンの向きを変えられるか、さらに常にこのテクニックで安定して抜けていけるかということだ。

では最初に、ここのヘアピンへの進入から見ていこう。

手前の緩い左カーブから立ち上がって、ヘアピンカーブのインへ向け、真っすぐ走り込んでいく。

3位スタートだとこのあたりで1位を追い抜く。

真っすぐ走り込んできたらヘアピンの手前でまず4速から1速へ一気にシフトダウンする。このときアクセルは全開のまま。

少し走ってからハンドルを切り始める。このときの切り角は少ない。この少なさは、手前のS字カーブでの進入で説明した通りだ。ここでは1速で進入するため、よりインへ向いてくれる。

一定の切り角をキープしながらマシンはインの壁へ。アクセルは全開のまま。ちなみにこのまま全開で抜けていく。

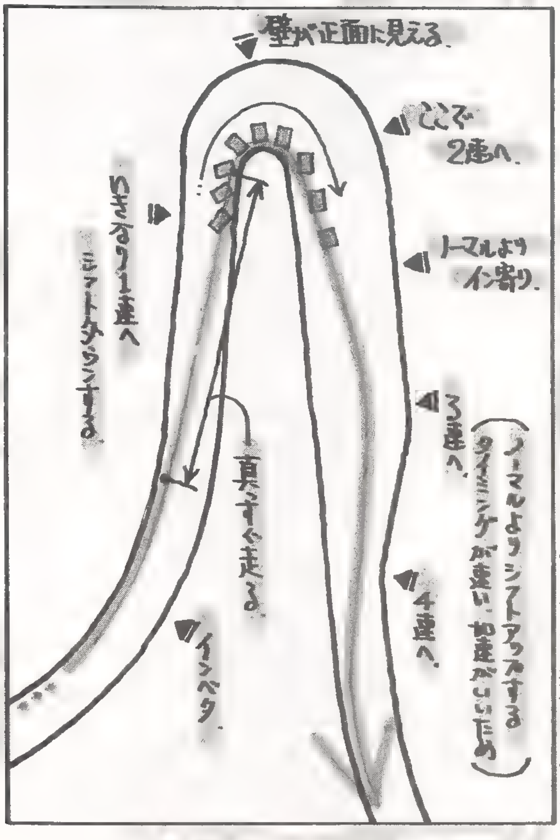
マシンが壁に対して直角になるまで横にする。すると壁を滑るようにしてインを通り抜け、ヘアピンカーブのクリッピングポイントを通過する。

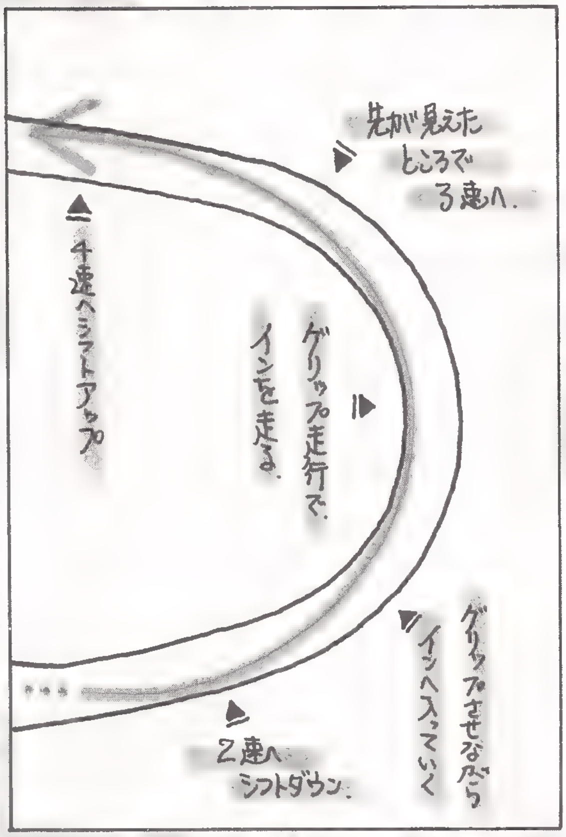
そのあとは少しずつコースが（自車の前）空いてくるので、少しずつハンドルを戻していき、図にあるライン（進行方向）にハンドルを合わせていく。このとき少しずつアウトにふくらむが、その途中で2速へシフトアップする。

マシンはすでにコースに対して真っすぐ向いているのであまりふくらまないはず。

ノーマルモードと比べるとかなりミドル寄りを走る。

直進状態になったところで3速へシフトアップ。次の左カーブ進入のために右へ移る。そして4速へシフトアップ。





長い右ミドルカーブ

意外に難しいのがこの長いミドルカーブだ。

ヘアピンを抜けてラインを変え、アウトから進入できるように右へ寄っておく。

そこから進入するわけだが、ハンドルを切り始めるのと同時に4速から2速へシフトダウンをする。アクセルは全開のままだ。

テールが滑り出さないよう（ハンドルの切り過ぎに気をつける）にしてインへ。ここのカーブはグリップ走行で走り抜ける。

しっかりインをキープして走り、少しずつアウトへふくらんでいく。加速を得るためだ。少しふくらんだところで2速から3速へシフトアップしていく。

より加速させるため、アウトまでふくらんでいく。その先で（タコメーターを見て）4速へシフトアップしていく。

カーブの多い村へ

長いミドルカーブを抜けたあと、どんどん加速し、右へできるだけ寄って走る。

村へ入って1つ目の左カーブは緩く大きい。できるだけ大きなライン弧で走り抜ける。

次のカーブは左、右、左と小さいカーブが続くところだ。

1つ目の左は、その前からのカーブの流れで、ラインを作り、インを通過していく。

次の右カーブは、図のラインをみてもらうとハンドルを右に切っていない。

ここは右へ曲がるのではなく、次の左カーブの進入のためにふくらむのだ。

ハンドルは、左に切っていたものを戻す感じ。そこから再度切り込んで左カーブのインへ。通過したらミドルへ。

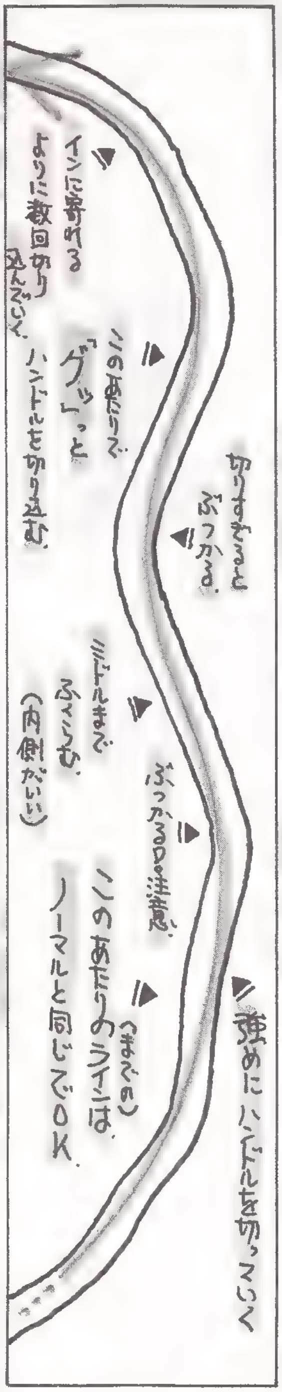
橋を渡ったら、ミドルから切り込んで右カーブのインへ。

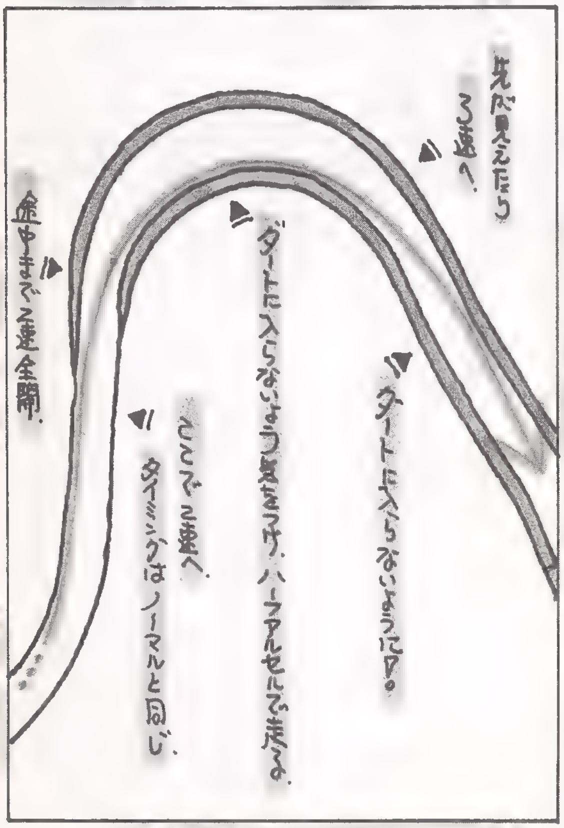
坂を上っていくと、2回左へ曲がるところへ。

ラインは図のとおりミドルから作る。ここから1つの弧で2つの左カーブを走る。

2つ目のカーブをインで抜け、そのままインを走るため、少し奥から2つ目のカーブは切るようにする。

1つ目はグッと、2つ目はクイックイッとハンドルを切ってインを通るようにしよう。





長い右ミドルカーブ

村を出るとコースは再び森林の中へ。

手前の2つの左カーブをしっかり抜けて（早めにインに切り込んで、最後の左カーブをミドル＝イン＝インを抜けてくる）ここのきつ～い右カーブのアウトを走れるようにする。

ここのきつい右カーブの抜けていくラインはほぼノーマルモードと同じ。

となれば進入のタイミングは同じ。同じところからハンドルを切り始め、そして同時に4速から2速へシフトダウンしていく。

2速に落として少しの間はアクセル全開で走り、インに入り始めたころ、ハーフアクセルにしていく。

そしてマシンを少しずつインへ持っていく。

ダートにマシンが乗り上げないようにハンドルをコントロールし、インをキープする。

クリッピングポイントを通過したらハンドルを少しずつ戻していき、アクセルを踏み込んでいく。

するとマシンは少しずつインから離れていき、加速を始める。少々ふくらみかけたところで3速へシフトアップしていく。

さらにハンドルを戻していくが、早く戻しすぎると、一気にマシンがアウトにふくらんでいってしまうので、我慢するようにし、少しずつアウトへふくらんでいく。

そのふくらんだ先だが、いっぱいにふくらもうと思えばバンクになっているダートも使ってやればいい。だがダートに入ると滑りやすくロスも多い。そのため、ダートに乗り上げないようハンドルをコントロールし、舗装面上でできるだけアウトまでふくらんでいく。

アウトまでふくらんだころにはもう直進状態になっているはず。次の左カーブのアウトを目指し、加速せよ！

左急カーブ

少しうねったコースを真っすぐ走り、次のきつい左カーブのアウトへ。そこから進入。

図のようにアウトから入るが、ここもハンドルを切り込むのと同時に4速から2速へシフトダウンする。

ここのカーブは、前の右カーブよりもきついので、少し対応を変える。変えるのはハンドルの切り角だ。

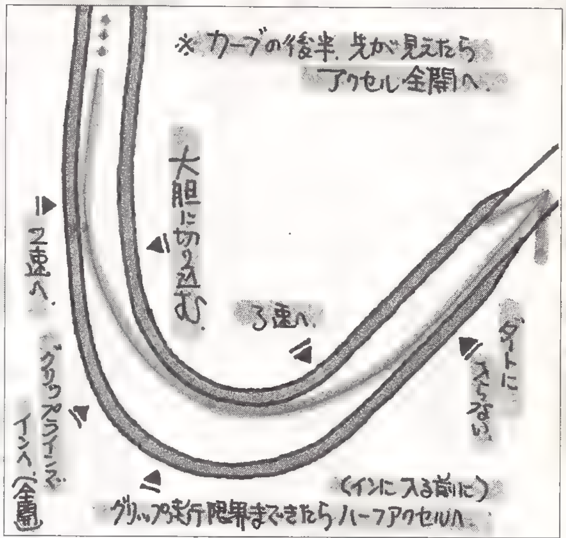
インへ入る途中までは大胆にハンドルを左に切り、マシンを内側へ向けていく。

マシンの向きが変わり、滑り出す限界までアクセルは全開。限界へきたらハーフアクセルにし、インをキープする（インに入る直前でハーフアクセルへ）。

インのダートに乗り上げないようハンドルをコントロールし、アクセルを緩め、インを向いているマシンをコントロールする。

カーブを抜けてくると自車の前が開ける。そうしたらアクセルを少しずつ踏み込み、ハンドルを戻していき、加速させてやる。インから離れたところで3速へシフトアップ。

アウトへふくらむのだが、ここもダートに乗らないようにしていく。ふくらんだところで4速へシフトアップする。



最終左カーブ（緩い）からゴールへ

ダートに乗り上げないようにして立ち上がったら、その先に待つカーブが最終コーナーとなる。

この最終コーナーはキュッと左へ曲がるカーブだ。

このカーブのクリッピングポイントでちょうどイン側のダートがなくなる。あまりインを攻め過ぎると壁にぶち当たるので注意したい。

ここのラインは、その前でアウト（左寄り）にいるので、そこからインへ入っていく。

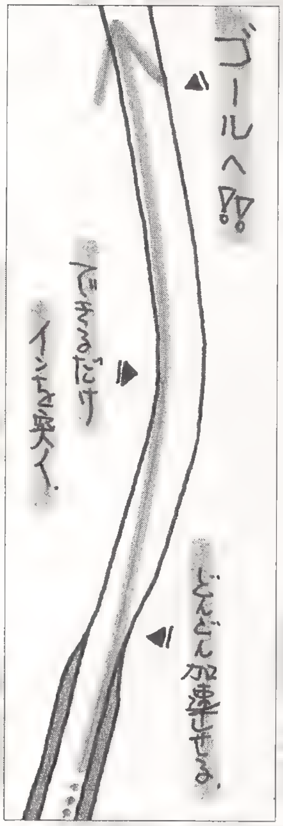
インを突いたら、車1台インを空ける程度にふくらみ、ゴールを目指し、直進する！

狙うタイムは？

さて上級ともなると速く走れる人と始めたばかりの人とではかなりのタイム差がある。

とりあえず目標とするタイムは、ノーミスで1分7秒を切ること。上級者は、そう、ちょっとレベルを高くして1分6秒を切ることを目標にしてほしい（きっつ〜い！）。

次号ではもう一度ノーマルに戻り、C.S.で3分17秒を切る攻略をやりたい。これでサターンもOKだ！



お待たせ、12月16日10:00AMよりOPEN!!

トライ アミューズメントタワー

TRY AMUSEMENT TOWER in 秋葉原

うわさの「レトロゲームフロア」5F・6F・7Fを一気に紹介!!

7F リクエストレトロゲームフロア 〈リクエスト協力:ゲーメスト編集部〉

忍者くん	虎への道	ツインビー	ロードファイター
ソロモンの鍵	テディボーイブルース	黄金の城	青春スキャンダル
最後の忍道	ピットフォールII	UFO戦士ようこちゃん	バンクパニック
ワンダーボーイ	ゲイングランド	プーヤン	トロピカルエンジェル
ASO	妖怪道中記	恋のホットロック	グレートソードマン
スターフォース	レディバグ	ごんべえのあいむそ〜り〜	ガッタンゴットン

6F レトロゲームフロア

グラディウス	ルパン三世	怒	タイムトンネル
エグゼドエグゼス	ジャンプバグ	ボンジャック	ニューラリーX
魔界村	アーガス	ダライアス	リブルラブル
SDI	ムーンクレスタ	チャンピオンベースボール	フォゾン
スクランブルフォーメーション	クラッシュローラー	ドルアーガの塔	ジャングルキング
影の伝説	リバーパトロール	飛龍の拳	イーアルカンフー

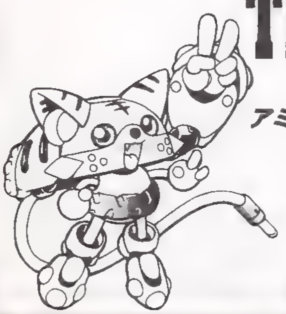
5F レトロゲームフロア

サイコソルジャー	ドラゴンスピリット	イメージファイト	サイバリオン
イシターの復活	ワルキューレの伝説	銀河任侠伝	ファンタジーゾーン
沙羅曼蛇	ファイネストアワー	エドワードランディ	アサルト
ウルフファング	悪魔城ドラキュラ	アテナ	エリア88
グラディウスII	忍者くん阿修羅の章	ロストワールド	ワンダー3
R-TYPE	達人王	キャメルトライ	ガンスモーク

1F・2F・3F・4Fには最新ゲーム・対戦台・大型筐体がもりだくさん!!

バーチャ2、KOF'95、マーヴルスーパーヒーローズ、鉄拳2 サムライスピリッツ斬紅郎無双剣 ……その他いろいろあります。

リクエスト募集中……「あのゲームがやりたい!」というものがありましたら、ハガキにあなたのお名前・ゲーム名・来店予定日を書いて『トライアミューズメントタワー』までお送りください。7Fに置いてあるリクエストノートへの記入でもOKです。リクエストゲームフロアの内容はひと月ごとにかわります。

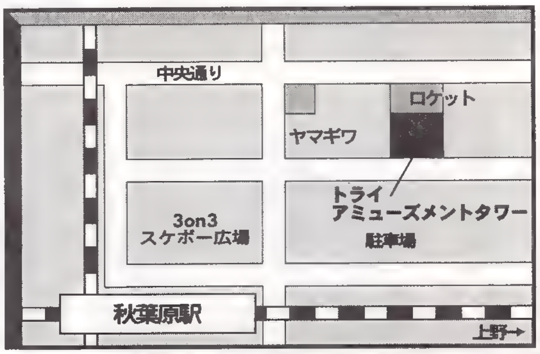


TRY AMUSEMENT トライ アミューズメントタワー TOWER

住所■東京都千代田区外神田4-3-10

TEL■03-5295-2345

営業時間■10:00〜20:00(年中無休)



ブロッコリーインフォメー

ゲーム系同人誌の展示即売会

コミックキャッスル

ゲームスペシャル in サンシャイン2

コスプレOK!（サークル参加者のみ）

日時：1996年1月14日（日） 11：00～15：00

場所：池袋サンシャイン・ワールドインポートマート4F

オールジャンルの同人誌即売会

コミックキャッスル

VOL.7～ニューイヤーダッシュ in サンシャイン～

コスプレ不可

日時：1996年1月15日（祝） 10：30～15：00

場所：池袋サンシャイン・文化会館2F Dホール

首都圏のコミック専門店にてカタログ好評発売中!!

オールジャンル同人誌即売会

コミックキャッスル

in 横浜アリーナ

イラスト：是空とおる



日　時　1996年2月12日（休）12：00～17：00

会　場　横浜アリーナ（新横浜駅徒歩5分）

募　集　3000スペース　申込締切1月16日（当日消印有効）

コスプレ可　当日受付にて登録（有料）

カタログは2月1日より首都圏のコミック専門店にて発売開始！

お問合せ・申込みは

〒178東京都大泉郵便局私書箱6号　ブロッコリーコミックキャッスル準備会

☎03-3921-3340（月～金 AM10:00～PM5:00）

申込書類のご請求は、90円切手貼付返信用封筒にてお願い致します。

佐竹雅昭のいま、熱くなれ!!コーナー

天使万歳ふたたび

第39回

年末年始の忙しくて暇なこのときを、どう過ごしているかな？
およばれなんかも多いとは思うけど、ハメをはずし過ぎないように。みっともない姿は自分の中身も駄目にするぞ。



やんなっちゃうよな

おいっ！
OLたち！
おまえらは駄目なんだよ。
社内だけで好い格好していても駄目なんだ！
いい加減にしろ！
先日のことだよ。
俺の後ろをべちゃべちゃとかん高い声で喋っていた3人組。
20歳後半は確実なくせして、パンツ丸見えのスカートを履くんじゃないよ。
それにSMルックかと間違えそうなブーツ。
まだ10代の娘が履くならいいんだけど、少しは考えろーっつうの。
それに髪形。
これまた時代遅れというか何というか知らないけれど、爆発してるんだ。
人はそれをアフロっていうんだろうな。
もじゃもじゃで見苦しいんだよ！
あとそれを金髪に染めるのはやめてくれ。
そんなことでOLが通じるのか。
おそらくそれはかつらだと思うが、そこまでして若返りたいのか。
もっと他の場所を若返らせたらどうだい。
どこをどうすればいいかって？
そんなこともわからないのかい。
本当に今どきのOLは駄目だねぇ。
仕方がねぇな。
教えてやるよ。
心。
心だよ。
全くもう、そんなことも言わないとわからないとは情けなくて涙が出らぁ。
外見なんてどうでもいいんだけどさ、せめてほかの人に不快感を与えるものは遠慮してほしいな。
別にアフロでミニスカでゲシュタポブーツでもいいんだよ。
だけどあんたらOLには似合わないんだ。
無理をするな！
心を偽っちゃいけないんだ。
冒険することはいいことだ。
だけど、もう少し大人になりな。
いつまでも若くないんだから。
わかったかい？
そうか、わかってくれたね。
よし、それじゃ明日から頑張ってくれ！
とりゃあああ〜〜！



（千葉県　おらんだ君）

ポエム

「成金」

ちょっと周りから
おだてられ
いい気になって
ドンチャン騒ぎ
奥さんいるのに
女を囲い
これじゃほかが
報われない
気を引き締めて
ワンツーパンツ

byさたやん

怪獣王子の部屋



さたけ　まさあき　自称「マルチおとこ」大阪府出身　A型　計4コの世界タイトルを保持。レギュラー「天才たけしの超元気が出るTV」、ラジオTBS系「暁の黒エビ団」など

お便り募集中!!

年末直前！年賀状はもう書いたかな？天使万歳では王子を崇拝するお便り&イラストを、年末年始関係なく待っているぞ！宛先は新声社　㊝係。

ゲーメスト

担当：田渕健康　助っ人：TM

アイランド



今年学んだ様々な経験は、きっと君の'96をより良いモノにするハズだ。
21世紀までついにカウントダウン開始だし、気合入れて生きてこーぜ。
（受験生の皆、ラストスパート頑張れ・渕けそ）

今月のいっぱい

深夜の戦場に天使を見た!! フォーエバー店員さん

★先日、深夜に友人と共にドライブに出掛けた。勿論、目的はゲーセン、いや、深夜も営業しているアミューズメントパークと言うべきか。高鳴る胸を抑えつつ我々は道を急いだ（誇張表現アリ）。

店についた我々はまず、友人の意向でクレーンゲーム筐体へ。そこで私は開口一番。

ああっ！アイアンロックスやあっ！

ガラスの向こうに燦然と輝く黄金色の縫いぐるみ、それはバンプレストの怪獣シリーズの内の一つ、アイアンロックスであった。パッと見て名前を言える奴はそういまい。私は問答無用で友人にそれを取らせた（友人はクレーンゲーマー）。

彼は見事なまでに紐キャッチ。さっそく店員さんを呼んでこれをゲット。勢いづいた我々はさらに横のキャラクターものの時計を狙う。一個はすんなり取れたが2個目が取り出し口に詰まってしまい、再び店員さんを呼ぶ。何度もスミマセンねえ。

その後、ゲームをプレイした後再びクレーンゲームを始めた我々だが、前述の時計を取ろうとしてまた商品を取り出し口に詰まらせてしまう。カムヒヤ店員さん（3度目）。勿論、さっきと同じ人である。申しわけない。

また暫く後、我々は店のカウンターを一瞥した。すると、そこには『鉄拳2ジグソーパズル』が！もうキングと平八しか残っていない。しかし！私はキング使いなのだ！渡りに舟、ストロンガーに電気とはこのことである。

「コレ、どうやったら貰えるんですか？」

光の速さで店員さんに質問が飛ぶ。なんでも店の奥の引き換えカードが景品になっているプライズマシーンがあるとのこと。即座に我々は店の奥へと走った。

そこで我々を待っていたのは3×3のマス目に区切られた正方形の枠に3個のボールを投げ入れ、縦・横・斜めいずれかのラインを揃えるといったルールのプライズマシーンであった。

ここでいきなり私はクレジットを食われた。カモン店員さん（4度目）。別に悪いことをしているワケではないのだが、妙に恐縮してしまった。

そして初プレイ。ウム、結構難しいではないか。

3回目でついにカードをゲット！さらに欲を出し、続けてチャレンジ。これがマズかった。5回目のチャレンジの際、ボールを詰まらせてしまい、通算5度目の店員さんコールを余儀なくされる我々。もはや手をあわせてお願い状態。もうダメだ。これで終わろうと思い、残りのクレジットでプレイすると運よくラインが揃う。

いやぁめでたしめでたし…と思いきやそのとき！我々がみたモノは…！

「引き換えカードが出やへん！」

もう半泣き土下座状態で通算6回目の店員さん召還。合掌。

こうして我々は数々のプライズを手に店を後にした。それも逃げるように…。ありがとう。嫌な顔一つせず対応してくれた名古屋の地下鉄赤駅前のアミューズメントパークの店員さん。豪感謝。

（愛知県　ミミー星人君Ⓐ）

☆…見事な難儀の連鎖だな。でもゲーセンで困ってるときに一番頼りになるのは、当たり前だけどやっぱり店員さん。日ごろから仲良くしておいて損はないって。

未だゲーセンの神は死なじ。



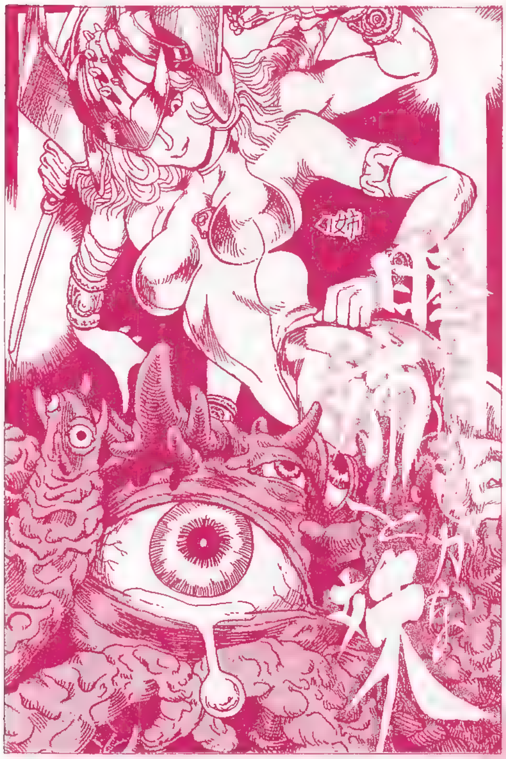
↑（高知県　奥村浩くん①）
☆人は時代に動かされるんじゃない、
時代を動かすのは、いつだって熱い冒険心！

がぶりよりゲーマー人生



ボーナスの支給日を勘違いしていたせいで、ゲーセンで生活費を殆ど使いきってしまった。サイフの中身が残り1円になってやっと5日たった時点。
星が見えてくるのも近いかもしれない。

（富山県　吉田毅君⑧）



↑（沖縄県　DDK君②）
☆…確かに共通点は多い。ひょっとしてシュマゴラスの体の後ろにチャックがあったり…。

民間人よ永遠なれ

★ゲームには実に様々な民間人が登場する。そこで問題だが、彼らの存在がゲームに最も大きく影響するジャンルはご存じだろうか？

おっと失礼。私の名を先に明かすのが礼儀ですな。私はゲームの民間人を研究して18年の人質学、一応教授である。

さて先ほどの問いの答えだが、それは『ガンシュー（みたいなタイプ）』。間違えて撃つとライフマイナス1というアレだ。

ところで今回私が筆を執った理由はその民間人に、ある変化が現れてきたためだ。具体的に言うと「タフさ」が失われ、同時にうっとうしいだけの目立ちたがりやが増えてきたということなのである。

これは天下の一大事。そこで私は個人的にタフな奴らベスト3を発表し、その熱い民間人スピリットを広く知らしめたいと思う。

第3位　オヤジ（ガンバレット）

…その日常が超悲惨なのはもちろん、ミスしたあとに画面いっぱいドアップになる点が評価に値すると思われる。

第2位　地下鉄車内の居眠り野郎（VC2）

ファイナル3に登場。激しい銃撃戦などおかまいなしで熟睡というふてぶてしさは、こいつ実はドット単位で弾をさけるA級忍者じゃねェの？と思うほどだ（私だけか）。なお、同ゲームではファイル1に登場する「暴走パトカーの前を命懸けで横切る3人組」も注目しておきたいところだ。

第1位　預金者（バンクパニック）

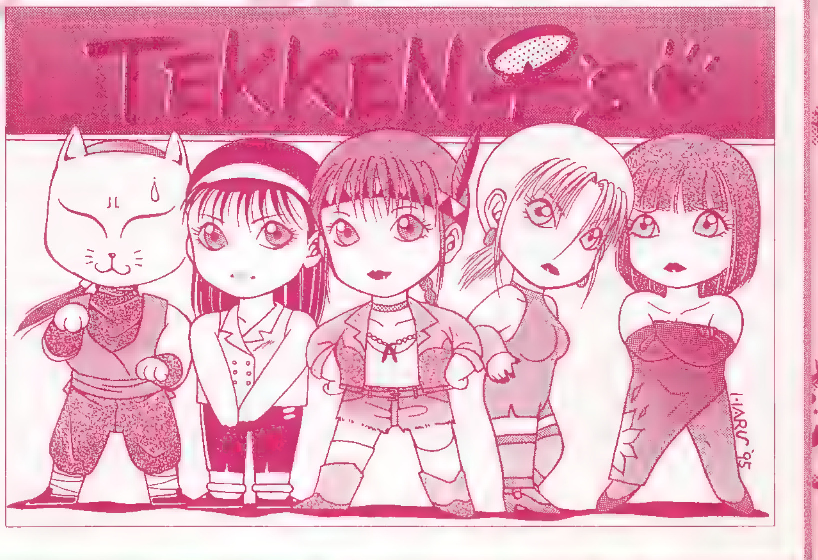
84年サンリツの作品。主人公は保安官で、3つのドアから現れる人物を即断し、強盗およびボーナスキャラだけを撃つ。で、この預金者たちの凄さは「強盗にやたら楯にされる、両隣が銃撃戦の最中や時限爆弾付きのドアでも笑顔で預金、間違えて撃たれたときは額に風穴の空いた顔で怒り狂う」と、誰が見ても遠い世界のキングオブ民間人であることには疑いようがない。いや、本当にワケが分からない連中である。

…以上のように、タフな民間人というのは笑いをとれるキャラということでもあり、何かとイラつくガンシュータイプには貴重な清涼剤なのである。今後とも一層のタフさを備えてもらいたいと思う。そう、できれば、どれだけ撃ってもライフが減らないぐらいの…（笑）。

（愛知県　スカタン1号君ⓒ）

☆ガンシューの民間人＝何で君たちはそう闇雲に銃弾飛び交うデンジャーゾーンに飛び込んでくる!?…頭かかえちまうよな。

民間人とはチト違うが、キャリバー50の人間爆弾は怖かったっス。無害の民間人もやっかいだが、特攻形態の民間人もすこぶる怖え。



→（神奈川県　犬神はるさん③）
☆暗殺者に霊感少女に女盗賊…人として問題ある連中が揃っとるよーな気が。

なぜ、そこまでマラソンマン

少し前、松島に10km走りにいきました。いわゆるマラソン大会です。それを思い出しつつ、ゲームのことなぞを考えていたら、重大な事実に気がつきました。

『マラソンゲームは無い』

…そうです。「スイマー」や「ペーパーボーイ」で水泳や自転車はあります（なんだったらハイパーオリンピック84でもいいです）。しかし、マラソンゲームというものはありません。

「10秒そこらで走る」ものは短距離だし、「障害物を飛び越え」たら障害物走になってしまいます。

これでは水泳→自転車→マラソンというトライアスロンができないではないですか（渕…なぜトライアスロン(?)）。

今やスキーまでもがゲーム化される時代。なぜマラソンゲームだけが日の目をみないのか…祈ります。どこぞのゲームメーカーさんがベルトコンベア付きの筐体でマラソンゲームを出してくれることを。

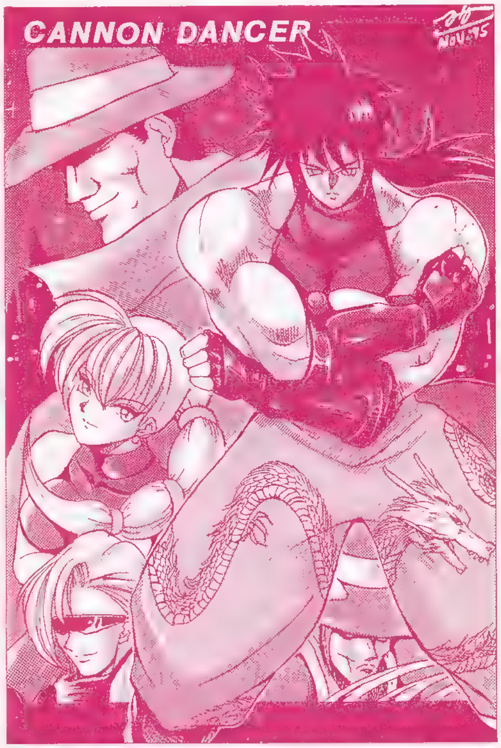
…でも疲れるだけで面白くないかも。私自身も1～2回でやめそうだし。うーん。
（宮城県　川村裂破君Ⓓ）
☆ゲーセンの中でランナーズハイになるっつーのもなー。上級コースは42・195㎞踏破になってインカム悪そう。全国ハイスコアもトップランナーだけで埋め尽くされたりして。不健康なスコアラーにはツライてー。だが話題性は十分か。

ゲームラヴ一代 気合な毎日

僕はシューティング、特に横スクロール物が好きなので、沙羅曼蛇2（縦もあるけど）の発表は歓迎したい。しかし何か素直に喜べない感じがする。
どうもここ最近はこの作品とか19XXとか、格闘ゲームが始まる前の作品の続編が目立つ。特に大手メーカーにこういう傾向が見られるし、中小メーカーも続編や似た内容のものが多い。
いつも格闘ゲームが「まねゲーが多い」など言われているが、実はシューティングのほうがよっぽど保守的なのでは？今の時代にシューティングを出すこと自体、冒険とも言えるけど…。
（秋田県　透幻悠綺君Ⓔ）
☆確かにゲーセンには続編、リメイクモノが溢れている今日このごろだねぃ。名作の続編などはそれなりに嬉しいけど、やはり前作のネームバリューおんぶだっこな作品は戴けないですね。
「このゲームで歴史を作ってやる！」
発表される一作一作のゲームに、それぐらいの意気込みがほしいですよ。

僕だけだろう…。11月5日のゲーメスト杯の鉄拳2大会の場所を『浜松町』ではなく『浜松』と思い込み行ってしまった超バカものは…。
嘘じゃない！本当だ…本当に行ってしまったんだよぉぉおお！
（愛知県　カメレオンⒻ）
☆なんかこの人ホントに浜松行ったらしいんすけど。まったく、会場は東京だって書いてあるじゃーん！よく読みなさいって（泣）。

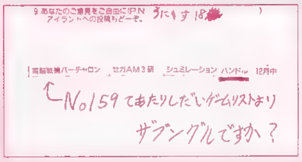
「オペレーションラグナロク」がバカ好きなんですが、なんで誰もやらぬ！おかげで1～5位まですべて私のスコアネームで埋まっておるわ！
シューティングとして実に硬派だし、音楽もぺらぼーにいいし、難易度もほどよいし。KOFとか侍魂ばっかじゃなくてさぁ。いや、もうたのんますわ（?-）。
（千葉県　はにわまこと君Ⓖ）
☆伝統は守らないと。頑張れ。



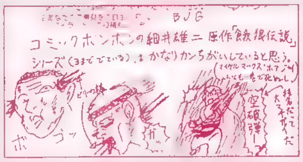
↑（大阪府　基盤がほしい！MINOYA君⑤）
☆この愚かな魂を、終わりえぬ業の道を、神は受け止めてくれるのだろうか。

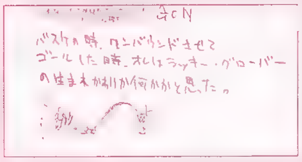


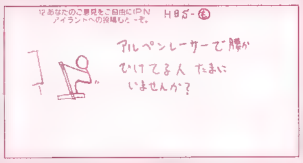
↑（神奈川県　ペンギン・キッズ君④）
☆真剣勝負のシリアス格闘もいいけど、ほんわか雰囲気の時代モノも見てみたいなぁ。



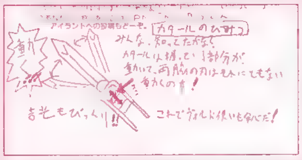
↑ガソリンで動くんかい。㉘

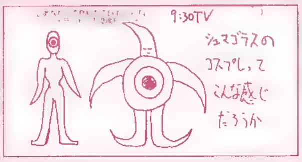

↑人がゴンゴン死ぬって話じゃないですか。㉔


↑ささやかな幸せ。いいよね。㉙

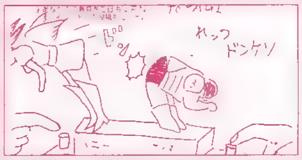


↑ノリノリだぁ。㉕

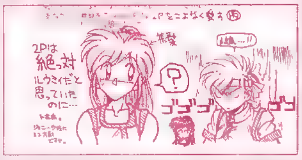

↑ああ～安心安心。㉚



↑僕みゅうとろんくんってカ・ン・ジ。㉖



↑バイパーズはこんな感じのゲームです。㉛


↑かなりのマニアが涙を流した模様。㉗

一点突破コーナ つっこみ三昧

☞みじゅくものメガ！とはなんメガですか？
（宮城県　動物バンザイ君Ⓟ）
↑知らぬ存ぜぬ。困り者メガって感じ。

☞田渕さんは肉球の話さえすればここに載せてくれるのですか。
（石川県　ルシファー君Ⓠ）
↑甘い。アイランド採用率は狭き門。たかが肉球の話ごときで、あら、載ってるやね。

燃えよ青春!!



自分と同姓同名の人がいたとき、2Pカラーの存在を感じた今日このごろ。
（埼玉県　同キャラ対戦てかKOF君Ⓗ）

ショック！神の採点基準

★それはもう、半年以上前のこと。私は雷電DXの初級をPLAYしていて、友人が側でそれを見ていた。

黄金レーダーも結構壊していたが、未熟な私は4面の序盤で全滅した。そして腕前判定の数字が出てきたが、どうせ大した成績じゃないだろうと思い、ボタン連打で飛ばしていた。

そのときだった。『あなたの腕前』というところに一瞬現れた数字が目に入ったとき、私は目の前が真っ白になった。そして、頭の中をさまざまな思いがよぎった。

『嘘だろ、おい。何だよ今の点数は。こんな馬鹿な。確かに全滅したけど、一応4面まで行ったんだぞ。そうだ、きっと見間違いに決まってる。こんなことさっさと忘れてしまおう』

そして席を立とうとしたとき、友人の唖然とした表情に気づいた。私は恐る恐る…聞いた。

「………見た？」

彼の顔には、明らかに意外の2文字が浮かんでいた。

「2点…か。出るんだなぁ。あんな数字も」

はあぁぁぁっ！見てしまったのね。彼は優れた動態視力で、見てはならない真実をすべて見ていたのだった。それは他人の犯行現場をのぞき見るに等しい行為だった。

そして彼は、簡潔かつ残酷な言葉を放ち、動揺している私の心臓を貫いた。

「…へたっぴ」

以来、私は腕前判定の出ない上級にのめり込むようになり、今では一周クリアもできるようになった。が、彼は人が雷電DXをPLAYしているのを見ると、今だに「2点」と口にする。私は機会があれば、この男を抹殺しようと託卵…もとい企らんでいる。

それは冗談だけど、何故あんな点数が出たのか、今だに分からない。一つ言っておくが、私は決してそこまで下手ではない！きっと…いや…多分…そうじゃないかと思う…思います。

（東京都　コイン投入後2分弱で全滅した小学生は58点だった。1点あるいは0点取った方お手紙ください君Ⓘ）

☆ふむ、2点とな…おお、丁度いいところに雷電鬼将軍との愛称で親しまれているライターのN．Oさんが通りかかったので、早速聞いてみるぞ。

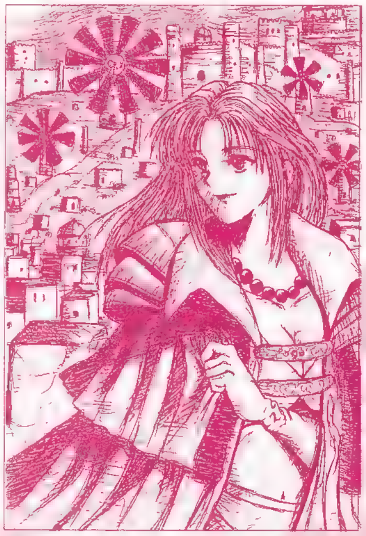
ーそれぞれこんなワケで2点って話なんスけど。

N　あれ？おかしいな。DXの判定最低得点に1ケタはなかったはずだけど。

ーじゃこの2点というのは一体？ファラオの呪いっスかね。

N　んー、DXの判定得点は、『100』が上限じゃないんだよね。おそらく、100を越えて得点が表示できなかったんで『2点』と出たんじゃないかなぁ。

ーあーなるほど。てことは『2点』とは『102点』のことなのかね？よかったね東京都のコ（中略）い君。一気に立場逆転じゃーん。



➡（第三東京都市　霜月漂流君⑥）
☆曲はすこぶるええのにな。とっつきにくいゲーム性がもったいないよー。さらに奥深い世界観と、それに見合うゲーム性を盛り込んだ『ゴールデンアックス』の名にふさわしい続編を望んじゃうぜ。



➡（福岡県　武術師さすけさん⑦）
☆最近マジカルづいてるアイランドだが…これはクリスタルのほうね。

視点を変えて大入店

★毎日のようにゲーセンへ足を運び、「この店の雰囲気にも飽きてきたなぁー」と思っていたころ、閉店間際に初めて立ち寄ってみた。

そこで私の見た世界はあまりにも活気が満ちあふれ、新鮮だった。偶然、その時間帯の常連と見られる人たちがバーチャファイター2の対戦で盛り上がっていたので私も見ているだけでなく乱入してみた。

同じ常連でありながらも顔はまったく全く知らないので不思議な気分だったが、対戦しているうちにいつの間にか口をきくようになり、気軽に話しながら対戦していた。

それは無言で乱入し無言で去って行くというようないつもの対戦とは違い、とても楽しいものであった。

そうしているうちに時計は12時を回り、店員も最後の対戦を見守っていた。また対戦したいなという思いで家に帰り、また次の日にその店へ行こうという意欲が沸いてきた。

ゲーセンで対戦ゲームに飽きた人たちや、対戦で苦い思い出のある人たちも、そこに行くのをやめたりせず、時間をずらして行ってみたらどうですか？同じ店でも新たな一面が見られると思います。

（福岡県　エルフィン伊吹君Ⓙ）

☆大抵の人は昼間にゲーセンに行くとは思うけど、やっぱり店の常連が集まってくるのは仕事や学校の引けた夜が多いよね。昼間は無機質なSEだけが響いている店内も、常連の盛り上がりの声が加わると、一気に必要以上に人間臭い、ゲーム野郎のコミュニティスペースと化すのだ。

夜のゲーセンは賑やかでいいけど、年齢入場制限がある店はきちっと規則を守ってね。



➡（新潟県　毒マムシ盛子さん⑧）
☆はやりか？

こちらこだわり派



あと100円、君はどうする？
＊対戦格闘ゲーム
＊シューティングゲーム
＊レースゲーム
＊クレーンゲーム
＊たまご1パック
そこの君、1人暮らしだね。
(東京都　ロードブリディシュ第二章君Ⓙ)

アイランド投稿増進キャンペーン企画『投稿神髄』

ゲーメストアイランド、ゲーメスト増刊号への投稿の方法が分かりにくいです。
初心者なので一度「投稿のお約束」のようなコーナーを大々的に取り上げてほしいです。
(大阪府　山本恭代さんⓈ)

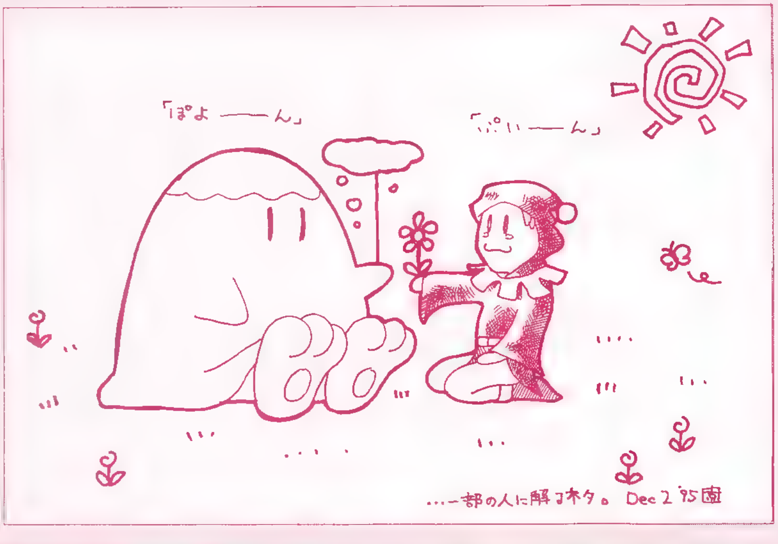
☆最近アンケートハガキで結構目につくのが前述のような質問なんですよこれが。
「アイランドは読んでいるけどちょっとねー」、「俺もアイランドにハガキを送りたいけど、どーやっていいのかわからーん」てな人は結構多いと思われる（本当か？）。
そこで今回は特別企画、アイランドビギナーに送る、投稿レクチャー大会を開催しちゃうぞ。

『その壱・投稿素材』
基本的にはハガキ（文章もイラストも）。なのだが、文章ネタはなにぶんネタが膨らんでしまう場合もあると思うので、封書でも結構。アンケートハガキも一緒に入れて送れば経済的だ。でも重量により郵便料金が変わるので、**『ちと普通より重いかな？』**と思ったときには直接ポストに投函せずに、最寄りの郵便局で重量を計った後に切手を貼るのがベター。
イラスト類は、トーンの保護や雨によるスミ・インクの滲み対策として、できるだけ封書に入れて送ったほうが安全です。いい作品なのに、郵便局の消印が作品の真ん中にダイレクトに押されていたり、トーンが半分以上はがれていて修復不可能で、残念にもボツになっていった作品たちを私は数多く知っている。実に残念。
イラストは「ハガキじゃ小さくてかけないよー」という場合には、A４やB５の形式でもオッケ。その際には封書に「折り曲げ厳禁」の赤文字と、郵便料金のチェックを忘れずにね。

『その弐・文章編』
今一番切望されておるセクション、それが文章部門。基本的にはアーケードゲームがらみのネタだったら何でもセーフ。ゲーセンでの体験談、ゲームに対する自己考察、ゲームをモチーフとしたオリジナル小説、お笑い・シリアスなんでも来やがれてやんでいバーイ梅さんってな感じ。
紙は原稿用紙でもワープロ打ちでも石板でもなんでも結構。**『字はきれいに』**というのが理想だが、文字は君の持つ最大の丁寧さとまごころを込めて書いてくれるだけでも非常に助かる。ゼビ語とかゼン○ラーディ文字なんかで綴るのは勘弁していただきたい。

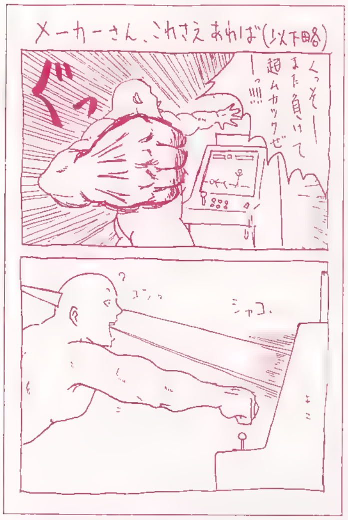
『その弐＋　文章の内容は？』
よくアイランドに載っている、ゲームをからめた日常描写、ゲーム内容、またはそれを取り巻く環境についての問題提起、それに対する自分なりの解決法など、アイランド投稿作品の幅は非常に広い。
笑顔の絶えないファンクでアナーキーなコーナーであれ、アイランドはそんな趣旨のもと(…嘘っス。読者それぞれの視点で、ゲームでの楽しみ方を見つけてもらいたい、ゲームに対して自分なりの意見を持ってもらう、のが趣旨です)このコーナーは設立されておる。
『愛と勇気、愉快でほほえましく、アダルトでハードボイルド、それでいてホロリと泣けて最後にはハーピーエンドなネタ』こんなムチャは望まないが**『皆が楽しめるもの』**これが基本だ。
身の回りで起こった珍事、自分、もしくは友人がしでかした失敗談、それらを自分なりのセンスで文章に変えて、**『人に読ませる』**ということを意識して書いてくれると助かる。自分の趣味を全面に押し出すも、独特の口調を使って書き記すも君の自由。個性はあるにこしたことはないぞ。
また、ゲーム（業界）に対する疑問点、不満点などがあったら、どこがどのように不満なのか、また、その問題に対する自分のスタンス、そして改善点などをまとめて送ってくれ。ちょっとでも「おや？」と思ったり、読者のみんなと討議してほしい問題があるなら、即刻投稿だ。
でも問題がシリアスだからといって、あまり気負うことはありません。**『あくまで1ゲーマーの意見』**として気軽に投稿してください。でもこの世界で一番大事なのが君ら一人一人の「声」だってことは忘れないで。

『その参　また来月ウ？』
駆け足で投稿入門文章部門編をみてきましたが、スペースの都合で今回はここまで。
で、文章投稿だが、これは別に試験でもなければ小論文でもない。隣の友達と語るかのように、電話口で知人と話すかのように、会話感覚で投稿してもらって全然かまわない。その中で、「おいおいちょっと一緒に考えてみようぜ」なる意識が自然に芽生えてくれると嬉しい。
あと、超芸魂コーナー専用の投稿のコツなんかもやりたかったがそれはまた次の機会に。もちろんイラスト部門もやるつもりです。
言い忘れたけど、文章量は短くて密度が濃いものほど歓迎。長いもので400字詰め原稿用紙5枚分ぐらいが限度かなぁ。
それじゃ君の投稿を待つ!!



↑(東京都　浅美いえちー享介さん⑲)
☆果てしなく平和であれ。

振り逃げ超芸魂



↑（岡山県　三平君⑫）
☆悲しいけど効果大だと思われる。



↑（大阪府　ふぇちうまともみ君㊥⑪）
☆誰か…誰かサンマンを助けてやってッ！



↑（北海道　卯月はつかさん⑩）



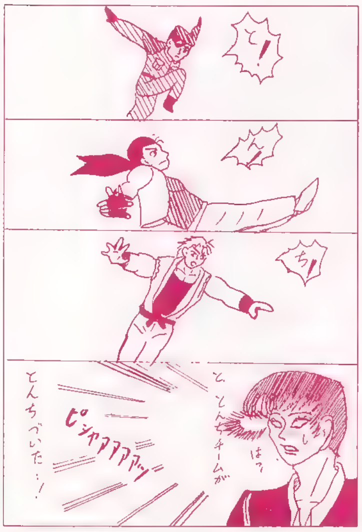
→（愛知県　よし太君⑬）
☆イヤ〜ンな感じ。



→（長野県　パタンブラウン君⑭）
☆香港警察…敵に回さないほうがよさそうだ。



→（新潟県　GATO君⑮）
☆かけっぷちの人にシルエットが似てる。



→（栃木県　新城裕幸君⑯）
☆なんだいそりゃ。

アクション捏造友の会特別編

タイトーの痛快巫女アクションゲーム「奇々怪界」がカプコンの「ロックマン・ザ・パワーバトル」的システムの対戦ゲームになったら。

①小夜ちゃんのパッパッパ姿を見ることができる。
②その姿の可愛らしさに、人々は小夜ちゃん以外の女に全く興味を示さなくなる。
③情欲産業が衰退する。
④風俗営業規制法緩和。ゲーセン24時間営業可能に。
⑤それがもとで深夜犯罪が悪質化。人々は警察を求めてさまよう。

⑥バーチャコップ人気上昇。
⑦と思いきや、警察＋カワイらしい!!「マッピー」の人気が赤丸急上昇！ねずみブームが起こる。
⑧しかし人々は本物のねずみまで愛顧。ペストが大流行してしまい、日本の国力が低下。
⑨それを見ていたフランス・中国・ロシアが「ペスト撲滅」を大義名分に日本へ核爆弾を続々投下。日本ピンチ。
⑩多国籍軍制裁に入る。
⑪3国がこれに反撃。結果、第3次世界大戦が勃発。全世界が核のスイッチを押す。

⑫地球が真っ二つに割れる。
⑬それを見た地球外知的生命体が「地球は一つ、割れたら二つ、お〜ガッチ○マーン〜…」と歌い、踊りだす。
⑭楽しんだ彼らは自分たちの星に帰っていく。

THE・END

（大阪府　ノートゥング君Ⓚ）
☆壮大なエントロピー増大絵巻ナリね。小夜ちゃんスタートっつーのが味。後半はリミックスSDーを聴きながら仕事してたので臨場感バチシ。システムダウー。

俺は神田のロードオブピット マイティ書DX

創造力は武器である。確固たる認識の元、知識の蓄積と経験の積み重ねさえきっちりやっとれば、ほーら君もお手軽にパワーアップ。

一瞬にして過ぎていく時間をも濃厚なものとし、自分の行動力に驚くべき幅を与える。うむ、創造力って素晴らしい。

JR新検見川駅付近に「白頭山」という焼肉店があります。

おかげで私のペクに対するイメージは『焼肉』。

ちなみに、その店から5mほどいった所に「ヘアーサロン・ジュン」があります。

（千葉県　J・P・ロウ子さんⓁ）

☆焼肉ね…。さすが鉄拳キャラ、連想イメージも濃い。

前作のロウと言えば某浦安の『そこいらのチビッコが100人たばにかかってきても2秒で全滅です』のヤツとフイーリングバッチグーだったのに…2では妙に格好よくなっちゃって残念。

「ベラボーマン」を「ヴェラヴォーマン」にすると、ヤサ男っぽくなるので禁止。「ヴォンヴァーマン」も同様。

☆ミズヴァク大ヴォウ険とか…ってもう何が何だかわかんない。

（福井県　もふ君Ⓜ）

弟に毎月ゲーメストを見せてもらってたんだけど、どーしても自分でほしくって買っちゃいました。

おかげで家には今2冊のゲーメストがあります。でっかく名前書いとかなくちゃ。

（愛知県　江ヶ崎ささきさん）

☆一家に一冊、いやさ、今やゲーメストは一人一冊の時代。ちなみに編集部のライターも自分のゲーメストにはなくさないように表紙に名前を書いてるのだ。

キャノンダンサー…まだ近くのゲーセンには入ってなくて記事を見ているだけだけど、やっぱ「ストライダー」のニオイプンプンですな。で、メガドラ版引っ張り出してプレイしてます。

でもミッチェル…。うーんミッチェルかぁ。カワイイ名前。

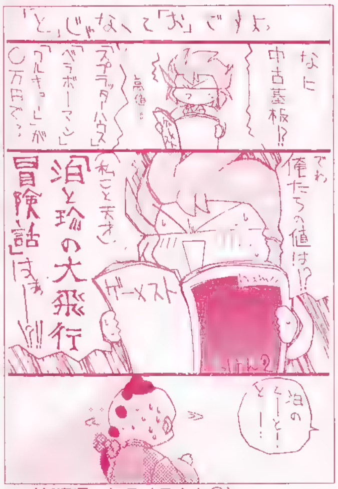
（北海道　中澤剛君Ⓝ）

☆まあ皆の言いたいことはよ〜く分かるが…。ま、とりあえず見かけ次第一度プレイしてくれいーなっ。

No．157のアイランドでマハラバー君が「電車の中でゲーメストを読むのは勇気がいる」と、書いていたのを見たのが電車の中だった私って何？もしかして勇者？

（埼玉県　ミッド・ガルド君Ⓞ）

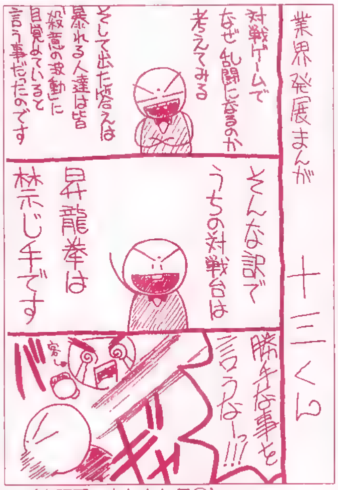
☆チョボイ勇者だな。でも電車の中でゲーメスト読んでいる人を見つけたときは、ちょっとうれしいでーす。みたいな。



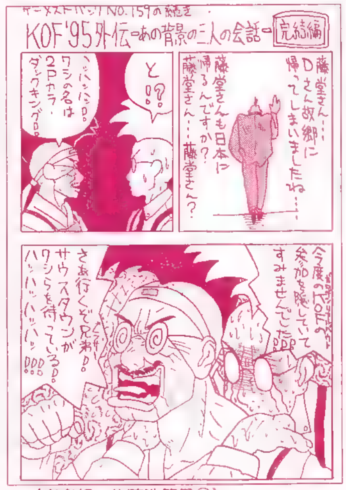
↑（新潟県　しろくろさん⑳）
☆教授…教授ってば…。



↑（神奈川県　哲田すな君⑲）
☆果報は寝て待て…ってぐあー待て待てッ！



↑（大阪圏　あしもし君⑱）
☆克服せんとな。



↑（東京都　佐藤浩範君⑰）
☆もう…もう見ちゃいらんねェ。

恒例連載・切り絵コロシアム



↑（千葉県　ながとつとむさん㉓）
☆ナコが自分なりにデザイン化されてて良好。



↑（東京都　さるぼぼさん㉒）
☆ム、一カ所惜しい。でもノープロブレ。ええ感じですよ。



↑（東京都　村田真吾君㉑）
☆じじいのありよう、とは。



ご商談の場

★このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙など）や業者の方のご利用はご遠慮ください。あて先・編集部内「ご商談の場」まで。

〇一番最初のハガキが来た時点で締め切り→①

〇掲載された次の月末で締め切り→②

〇締め切りなし→③

▼買います

●PS用のときめきメモリアル限定版を2万5千円前後で買います。美品希望。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。③

（〒168 東京都杉並区方南2—18—15 柴崎一彦）

●KOF'95のキーホルダー、ぬいぐるみ、アイテムBOX、カレンダー（SNK製）を買います。美品希望。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。③

（〒942 新潟県上越市中央4—8—19 岩佐知里）

●特製グラディウスオルゴール（非売品）ビックバイパーキャストモデル（非売品）を買います。できるだけ美品希望。希望価格、購入方法を明記のうえ封書でご連絡ください。③

（〒329—44 栃木県下都賀郡大平町西水代2482 戸田和正）

●UFOキャッチャーの人形でぷよぷよAのアルル以外とキーチェーンぷよの白ぷよ&カーバンクルを適価で買います。③

（〒370—24 群馬県富岡市中沢642 津金澤知幸）

●UFOキャッチャーのバーチャファイター2の新しい（2頭身に近い）タイプのぬいぐるみを美品、タグ付きに限り1体千円、セット（11体デュラル含む）なら1万5千円で買います。まずはW葉書で連絡ください。③

（〒959—16 新潟県五泉市寺沢4—3—5 岡美芳）

●真侍魂イベント用ビデオを買います。まずは希望価格明記のうえ封書で連絡ください。③

（〒532 大阪府大阪市淀川区宮原1—2—9プレジデント中林203号 篠塚美諭規）

▼売ります

●真侍魂の覇王丸のナップザック（ナイロン製・非売品）を5人に売ります。高価優先。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。③

（〒711 岡山県倉敷市児島下の町8—3—28 白神裕則）

●UFOキャッチャーのぷよぷよサウンド貯金箱（黄ぷよ、緑ぷよ、サソリマンの3種）を売ります。希望の品名と希望価格明記のうえ葉書で連絡ください。③

（〒216 神奈川県川崎市宮前区初山2—28—14 矢野博英）

●VFCGポートレート（サラ&ジャッキー）のポスターとぷよ通（サターン版）ポスターを売ります。どちらも美品です。ご希望のかたは返信用封筒に80円切手を貼付したものを同封のうえ封書で連絡ください。③

（〒225 神奈川県横浜市青葉区新石川3—31—1 安藤博隆）

●ネオジオ本体+コントローラー+餓狼2+餓狼SP+真侍魂を1万〜1万5千円で売ります。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。③

（〒790 愛媛県松山市道後今市9—28 コーポ宮本205 寺家美智子）

●プレイステーション+メモリーカード+鉄拳+リッジレーサー+アクアノートの休日を売ります。買ってくださった方にはCD・ROM情報メディア「プレプレPS」を差し上げます。またセガサターンとの交換でも構いません。まずは封書で連絡ください。②

（〒236 神奈川県横浜市金沢区釜利谷西1—66—26 渡辺崇宏）

▼交換・その他

●こちらのプレイステーション本体+2Pコントローラー+メモリーカード+鉄拳+リッジレーサー+極上パロディウスだ+ほかソフト2本をあなたのサターン本体+αと交換してください。②

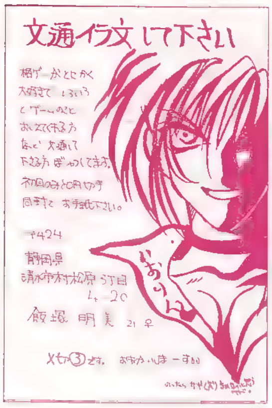
（〒981—33 宮城県黒川郡富谷町ひより台1—37—7 斎藤ひろみ）

●こちらのネオジオCD+真侍魂+餓狼3+KOF'94+'95をあなたのセガサターン+レイアース+バーチャファイター（ノーマル、リミックスどちらでも可）+その他のソフトと交換してください。まずはW葉書で連絡を。①

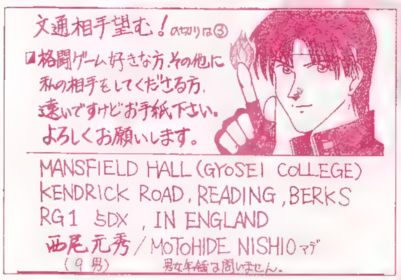
（〒729—24 広島県豊田郡安芸津町木谷3473 大下和志）

●こちらのネオジオCD+コントローラープロ+KOF'94+'95+龍虎の拳2+真侍魂+餓狼SP+餓狼3+ダンクドリーム+ラストリゾート+ビューポイントをあなたのプレイステーションと交換してください。まずはW葉書で連絡を。③

（〒547 大阪府大阪市平野区長吉出戸7—1—41 古川浩孝）













ゲーメストアイランドではあなたのご投稿を一日千秋の思いで待ち焦がれております。締め切りは毎号発売の10日後あたりでーす。イラストを封書で送る際は一枚一枚の裏に住所氏名を忘れずに。本名の後にアイランド掲載回数も明記してほしいよん。ド肝を抜くようなスバラシイ作品にはテレカプレゼント！さあ、ハガキを送るのは一時の恥、送らねば一生の恥だーっ。〒101東京都千代田区内神田1—11—4 新声社 ゲーメストアイランド係

サウスタウンでギースと握手!

REAL BOUT 餓狼伝説

そろそろ発売も近いリアルバウト。今回は各キャラの変更・追加点を中心に紹介しよう。

担当:はまー

3っぽいけど3じゃない

キャラ別の解説に入る前に、まずは具体的な内容が分かったシステムの変更および追加点をフォローしておこう。

●操作系に関して

Cボタンの「通常威力大攻撃」について若干不明な点があったが、これは基本的に前作(餓狼3)の大パンチか大キックのどちらかが当てられている。これはAやBと同様間合いや立ち、しゃがみで技が変わる。

今回ノーマルジャンプ中に何度も小攻撃を出すことはできなくなっているが、Dボタンでの空中振り向きだけは何度でもできる。

●パワーゲージに関して

今回から採用となったパワーゲージは、

・相手に攻撃をヒット(ガード)させる

・必殺技を出す(空振りしてもOK)

のいずれかで溜まるようになっている。ただし、「気合溜め」のような動作はなく、挑発などで相手のゲージを減らすこともできない。

●キャンセルに関して

連続攻撃の多彩さもリアルバウトのウリの一つだが、それを際立たせているのがキャンセルである。これは前作同様決められた通常技にかけることができるほか、特殊入力技・コンビネーションアタックもキャンセル可能だ。山崎のように、しゃがみガード不可技にキャンセルをかけて連続技に持ち込むことができるキャラもいる。

●リングアウトについて

戦闘フィールドの端には障害物があり、これが壊れた後に落ちるとリングアウトで負けというのは前回紹介したとおり。これの具体的な条件が分かったので紹介しよう。

まず、この障害物には耐久力があり、キャラが攻撃で押されたり壁を蹴る必殺技などでぶつかると、この耐久力が少しずつ減っていく。そしてこれが0になった瞬間壁としての効力を失い、更に端へ押されたキャラは落ちて負けになる。この壊れた瞬間はキャラの動きを止めないので、障害物に当たったキャラは大抵そのまま落ちることになる。

ただ例外があり、ガードによる弾けは障害物にダメージを与えるものの、押されてリングアウトすることはない。端に追い詰めたら連続ガードで押して勝ち、ということはできないので注意。

ちなみに、この障害物は一度取れてしまうと、その試合中は復活しない。また、キャラによっては最初からない場合もある。

●スウェーについて

基本的なことは前回触れたので、ここでは3に比べてどう変わったかを述べることにしよう。

まず、スウェーの移動速度(移動して戻ってくるまでの時間)が全体的に遅くなった。また、ガードされると必ず反撃を受ける技もある(中には当ててもやられるものも…)。大体A、Bが前作のCなみで、フランコや山崎のCなどは見てからでも余裕で返せるほど動作が遅い。それに対し泰兄弟のスウェーは前作なみに早く、CとDボタンを適当に押しているだけでもかなり翻弄できる。

それらの影響もあって、大抵のスウェー攻撃はしゃがみガード後に反撃が可能だ。3では対スウェー攻撃以外での切り返しがかなりキツかったが、今回は落ち着いてガード後反撃という選択肢が増えた。ただしガードばかりしていると、スカし戻り投げをくらってしまうぞ。

その他細かい点では、ダッシュ(バックダッシュ)後は必ず移動直後に中央ラインへ戻されてしまうこと、スウェーライン上に滞在できる時間が若干長くなったことぐらい。基本的な感覚は前作のままなので、早く操作に慣れよう。



相手を別ラインへ飛ばす技にキャンセルをかけるときは注意。

テリー・ボガード

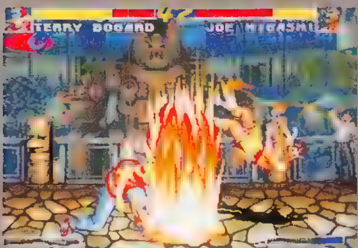


例の無限段はさすがになくなったものの、使い勝手のいい通常技・必殺技と突進力は相変わらずだ。

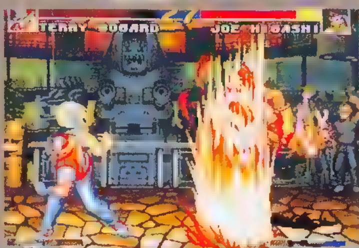
今回見事復活を果たしたライジングタックルは、外した時の隙こそ大きいものの(今までの大ぐらいの高さまで上がってしまう)空中で3~4ヒットするので、かなりのダメージを期待できる。

ラウンドウェイブはパワーウェイブのアッパーバージョンで、射程距離は短いが威力が高く、スウェーラインの相手にも当たる。

前の潜在能力だったトリプルゲイザーは単体で出せるようになっていて、かなり使いやすそうだ。



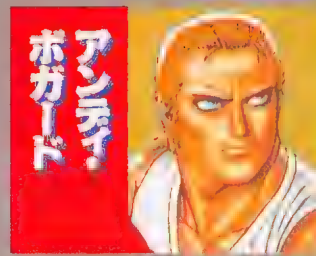
やっぱり別ラインの相手にも当たる。



キャンセルで出せば、あたかも3のように決まるぞ!!

投げ技	
バスタースルー	→+C
コマンド技	
バックスピンキック	→+B
アッパー	↙+A
チャージキック	ダッシュ中→+C
必殺技	
バーンナックル	↓↙←+AorC
パワーダンク	→↓↘+B
クラックシュート	↓↙←+B
ライジングタックル	↓ため↑+A
パワーウェイブ	↓↘→+A
ラウンドウェイブ	↓↘→+C
パッシングスウェー	↓↘→+D
超必殺技	
パワーゲイザー	↓↙←↙→+BC
潜在能力	
トリプルゲイザー	↓↙←↙→C

アンディ・ボガード



兄と同じく、基本的な性能はそのままでより多彩な攻めができるようになった。蜘蛛絡みのコマンドが変わり、普通にジャンプしてから出す、いわば空対地投げになっている。また、前作での特殊入力技だった浴びせ蹴りも必殺技へとパワーアップ。

復活した空破弾はコマンド技で、しかも出しやすくなっている。多段ヒットするのでダメージもなかなか。疾風竜巻蹴りも踏み込んで蹴りを当ててから別ラインへ移動するという変わった技で、使いこなせればおもしろくなりそう。斬影　裂破は、斬影拳で突っ込んでから超裂破弾を当てるというシロモノだ。



ただの斬影拳かと思いきや、



隙なく裂破へ連携ー下溜めはもういらない!?

投げ技	
内股	➡+C
不知火蜘蛛絡み	空中で⬇⬇+C
コマンド技	
浴びせ蹴り	➡+B
上げ面	↙+A
追い打ち攻撃	
くない弾	転ばし時⬇+C
必殺技	
斬影拳	↙➡+AorC
闇　浴びせ蹴り	➡⬇↘+B
昇龍弾	➡⬇↘+C
幻影　不知火	空中で⬇↘➡+D
空破弾	↙⬇↘➡+B
飛翔拳	⬇↙⬅+A
激　飛翔拳	⬇↙⬅+C
疾風竜巻蹴り	⬇↙⬅+D
超必殺技	
超裂破弾	⬇ため↘➡+BC
潜在能力	
斬影　裂破	↙⬇↘➡+C

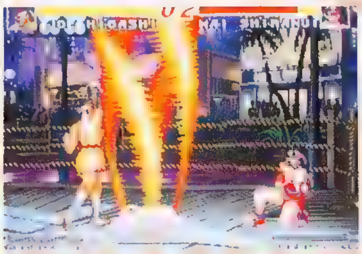
ジョー・ヒガシ



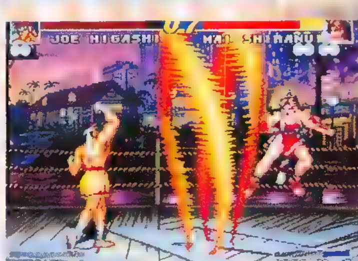
ボガード兄弟の例に洩れず、今までの基本性能にプラスして対スウェー用の飛び道具と復活技、攻撃後スウェーラインへ移動する技をマスターしている。やはりヒガシと言えば爆裂拳は外せないよね。

その他基本的なことでは大まかな変更点はなく、タイガーキックのコマンドが変わったぐらい。ただしコレが意外と大きく、スラッシュキックが爆発せずに対空を出せるというのは、ヒガシ使いにとってはどんな新技の追加よりもウレシイものである（と思われる）。

潜在能力のスライドスクリューも相変わらず。いつでも出せるのはかなりいい感じ。



前と同じ感覚で使える。弱い技じゃないぞ。



これも同じ。さりげな～く使うが吉。

投げ技	
ジョースペシャル	➡+C
接触技	
膝地獄	↘+C
コマンド技	
スライディング	↘+B
ジョーソバット	⬅+B
しゃがみ肘打ち	↙+A
バーチカルアッパー	⬅+A
必殺技	
スラッシュキック	↙➡+BorC
黄金のカカト	⬇↙⬅+B
タイガーキック	➡⬇↘+B
爆裂拳	Aボタン連打
ハリケーンアッパー	⬅↙⬇↘➡+A
爆裂ハリケーン	⬅↙⬇↘➡+C
プレッシャーニー	⬇↘➡+D
超必殺技	
スクリューアッパー	➡⬅↙⬇↘+BC
潜在能力	
スライドスクリュー	➡⬅↙⬇↘+C

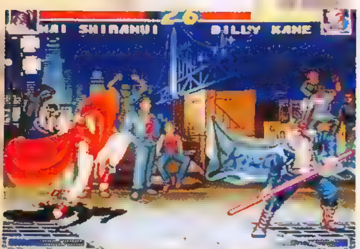
不知火舞



舞は、必殺技・通常技ともに大きな変更点はない。陽炎の舞がスウェーに当たらなくなったかわりに、花蝶扇の強化版である乱れ花蝶扇が追加されていて、こちらは対スウェー迎撃として使えるぞ。

アンディの持ち技だった幻影　不知火も、ここへきてようやく元祖のお披露目。が、性質・性能ともアンディのものとほとんど違いはないようだ。

潜在能力は少しアレンジされていて(?)、上着を一回払った後にレオタード姿で超必殺忍蜂を仕掛けるという、何とも○○（読者にお任せします）な技になっている。



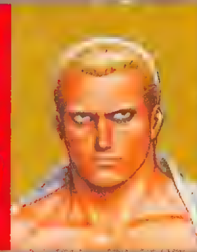
「んまい、いっきむあ～す」とは言わない。



これが究極奥義の不知火流忍術って一体…。

投げ技	
風車崩し・改	➡+C
夢桜・改	空中で↙or⬇or↘+C
コマンド技	
龍の舞	⬅+A
背面蹴り	➡+B
起き上がり攻撃	
跳ね蹴り	起き上がり時C
必殺技	
花蝶扇	⬇↘➡+A
乱れ花蝶扇	⬇↙⬅+C
龍炎舞	⬇↙⬅+A
陽炎の舞	⬇⬇+C
必殺忍蜂	⬅↙⬇↘➡+C
ムササビの舞	空中で⬇+AB
幻影　不知火	空中で⬇↘➡+D
超必殺技	
超必殺忍蜂	➡↙➡+BC
潜在能力	
レオタード忍蜂	➡↙➡+C

ギース・ハワード

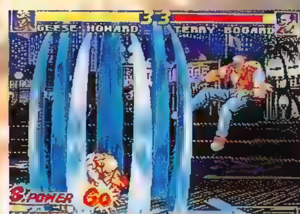


基本的に前作で登場したキャラはあまりいじられていないのだが、ラスボスの座を再奪取しただけあっていろいろと変わっているところが多い。

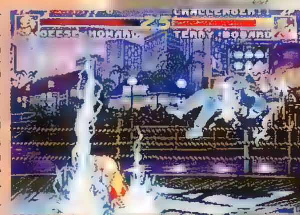
まずは豊富な投げ技各種だが、コマンドは違えど裏雲隠し以外はすべて残っている。インストには載ってないが、某◆P＋G的な技もあるぞ。

上段当て身投げも健在で、中段当て身はパンチ→烈風拳という打撃に変更されている。ここからさらに連続技などが入りそうだ。

レイジングは前の潜在能力並みの大きさを誇り、スウェーにも当たるようになっている。ただしコマンドはやっぱりアレのまま（僕は賛成）。



見よこのアカさ!! しかも長～く残る。これぞレジスト。



何か超必より弱いんですけど…。レジスト出ない人はこれでガマン。

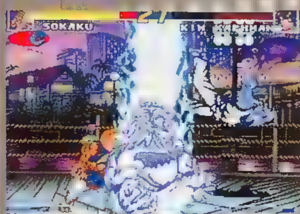
投げ技	
真空投げ	➡＋C
虎殺投げ	⬅＋C
連携技	
絶命人中打ち	虎殺投げから➡＋C
接触技	
虎殺拳	↘＋C
コマンド技	
電光回し蹴り	⬅＋B
昇天明星打ち	↙＋A
追い打ち攻撃	
雷鳴豪破投げ	転ばし時⬇＋C
必殺技	
烈風拳	⬇↙⬅＋A
ダブル烈風拳	⬇↙⬅＋C
上段当て身投げ	⬅↙⬇↘➡＋B
下段当て身投げ	⬅↙⬇↘➡＋C
疾風拳	空中で⬇↙⬅＋A
ダブル疾風拳	空中で⬇↙⬅＋C
邪影拳	⬅ため➡＋BorC
超必殺技	
レイジングストーム	↙➡↘⬇↙⬅↘＋BC
潜在能力	
サンダーブレイク	➡↘⬇＋C

望月 双角

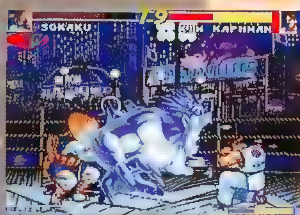


ワリと使用人口が少なかったように思える双角だが（失礼）、今回もやっぱりアヤしい。

多数の必殺技をザッと解説してみると、まきびしは相変わらず立ちガード不可。野猿狩りはダウンへの追い打ちとしても使える。憑依弾・秘技雷落としは前とほぼ同じ。鬼門陣はアニメーション効果が変わったが、やはりコマンド投げのままだ。邪棍舞は連打中分身が前進しながら攻撃してくれる。邪神棍は飛び道具跳ね返し技へと変更。破滅の炎はほぼ同じで、幻夢陣は相手の頭上にワープして攻撃する新技だ。超必殺技、潜在能力ともに大きな変更点はない。



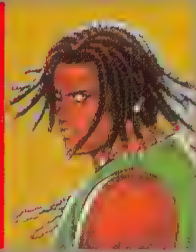
変わんないねえこの人は。



くらわなくても出るけど、超必とどう違うんだろう!?

投げ技	
無間地獄投げ	➡＋C
無道縛り投げ	⬅＋C
昇天殺	空中で↙or⬇or↘＋C
連携技	
地獄門	無道縛り投げから➡＋C
コマンド技	
錫杖上段打ち	↙＋A
追い打ち攻撃	
雷撃棍	転ばし時⬇＋C
必殺技	
まきびし	⬇↘➡＋A
野猿狩り	⬇↙⬅＋A
憑依弾	➡⬅➡＋C
秘技雷落とし	➡⬇↘＋B
鬼門陣	相手の近くでレバー1回転＋C
邪棍舞	Aボタン連打
邪神棍	⬅↙⬇↘➡＋B
破滅の炎	⬇⬅↙＋B
幻夢陣	➡⬇↘＋A
超必殺技	
いかづち	➡↘⬇↘➡＋BC
潜在能力	
雷神の息吹	➡↘⬇↘➡＋C

ボブ・ウィルソン



カポエラ使いのボブは、今回も華麗な足技を披露してくれる。

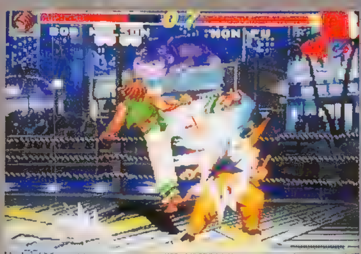
基本的に各技の動きには大幅な変更点はないが、その使い方が少々特殊になっている。前作では投げ後の追い打ち技だったリンクスファングがダウンへの追い打ち攻撃となり、ホーネットアタックは必殺技扱いになっている。

モンキーダンスは、コマンドからも分かるように対空技として使うことができる。踊るようにして空中連続技を決める動きは必見モノだ。

デンジャラスウルフは前回の潜在能力バージョンで、潜在能力には新技の巻き込み系対空技が採用されている。



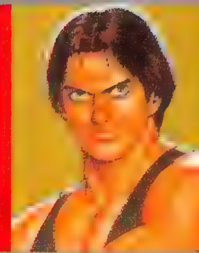
やはりしゃがみガードできない部分がある。



コマンドから分かると思うが、要は真空何たらってヤツだ。

投げ技	
ファルコン	➡＋C
コマンド技	
Sヘッドバット	➡＋A
Jアンダーキック	空中で⬇＋B
エレファントタスク	↙＋A
起き上がり攻撃	
ボブサマー	起き上がり時C
追い打ち攻撃	
リンクスファング	転ばし時⬆＋C
必殺技	
ローリングタートル	⬇↙⬅＋BorC
バイソンホーン	⬇ため⬆＋BorC
ワイルドウルフ	⬅ため➡＋B
ホーネットアタック	投げの瞬間↙↙＋C
モンキーダンス	➡⬇↘＋B
超必殺技	
デンジャラスウルフ	➡⬅↙⬇↘➡＋BC
潜在能力	
マッドスピンウルフ	⬇↙⬅⬇↙⬅＋C

ホンフゥ



前作では持ち技に反して地味な闘い方に落ち着いていたホンフゥだが、新技の修得によりハデハデになって帰ってきたぞ。

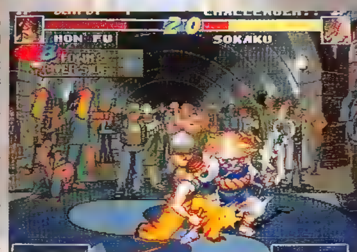
九龍の読みはコマンド技になり、いつでも自由に出せるようになった。ただし、やはり趣味の域は抜けていない。

炎の種馬は左右にひたすらヌンチャクをブン回し、巻き込んだ相手を乱打後に燃やしてフィニッシュする技。ハデで強いのだが、キチンと最後まで連打しないと…。

超必殺技はヌンチャクを振り回しながら前進する技で、乱舞とはちょっと違う。潜在はお馴染みのアレ。もちろん前回の潜在バージョンだ。



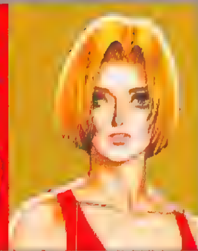
削りや連続技に使える。でもガードされたら大変。



移動距離が短くなったので、ほとんど連続技用か!?

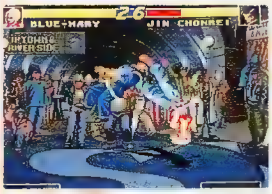
投げ技	
バックフリップ	→+C
接触技	
経絡乱打	↘+C
コマンド技	
踏み込み側蹴り	→+B
ハエタタキ	↙+A
追い打ち攻撃	
トドメヌンチャク	転ばし時↓+C
必殺技	
九龍の読み	←↙↓↘→+C
制空烈火棍	→↓↘+A
電光石火の地	↙ため→+B
電光石火の天	↓↙←+B
炎の種馬	Aボタン連打
必勝逆襲脚	↓↙←+C
超必殺技	
爆発ゴロー	↓↙←↙→+BC
潜在能力	
カデンツァの嵐	↓↙←↙→+C

ブルー・マリー



マリーは大幅に変更されたキャラの一人。まずM・スナッチャーの入力条件が変更され、バーチカルアローヒット時の追い打ち用となった。また、ストレートスライサーヒット後も新技スタンファングで追い打ちできる。スピンフォールからA→B→C→Sスライサー→Sファングなんて荒技（基本技?）も可能だ。

この他にいわゆる当て身投げも追加されていて、性質はギースのものとほぼ同じ。中段当て身であるM・ヘッドバスターは、決めた後空中追い打ちが可能で、バーチカルアローヒット・M・スナッチャーが連続して決まる。



どうやらダッシュ投げ扱いらしく、ガード不可能だ。



こっちは普通の投げ扱い。しかしコレは一体ナニ!?

投げ技	
ヘッドスロー	←+C
連携技	
アキレスホールド	ヘッドスローから→+C
コマンド技	
ダブルローリング	←+B
ローストリート	↘+A
起き上がり攻撃	
クライミングアロー	起き上がり時↓↑+C
追い打ち攻撃	
スピンヒールアタック	転ばし時↑+C
必殺技	
スピンフォール	↓↘→+A
Mスパイダー	↓↘→+C
ストレートスライサー	←ため→+B
スタンファング	Sスライサーから←→+B
Mクラブクラッチ	←ため→+C
バーチカルアロー	→↓↘+B
Mスナッチャー	バーチカルアローから→↓↘+B
スタンガンスマッシャー	↓↙←+C
Mヘッドバスター	↓↙←+B
超必殺技	
Mタイフーン	→←↙↓↘→+BC
潜在能力	
Mダイビングスマッシャー	→←↙↓↘→+C

フランコ・バッシュ



あの長～いリーチと脅威の破壊力は今なお健在。機動力もさらにキレを増しているぞ。ダブルコングは2発目しゃがみガード不可なので、攻め技として変わらず使っていける。ウェービングステップは前の小ウェービングブローの攻撃しないバージョン。そのW・ブローは大のみとなっている。

パワーバイシクルはヒットすると相手を手前に飛ばすことができ、さらに別ラインに対して攻撃できる。2発セットで当たれば大ダメージだ。メテオショットは射程限定の飛び道具。メテオタックルはその名の通りの突進技だ。



一見地味だが、使い勝手はかなりよい。



3同様、もう一度コマンド入力して追い打ちをかけよう。

投げ技	
サンドバスター	→+C
コマンド技	
バッシュトルネード	→+B
ステップアックス	ダッシュ中C
起き上がり攻撃	
スマッシュ	起き上がり時C
必殺技	
ダブルコング	↓↙←+AorC
ウェービングステップ	←ため→+B
ウェービングブロー	←↙↓↘→+D
パワーバイシクル	↓↘→+B
メテオショット	↓↘→+A
メテオタックル	↙→+C
超必殺技	
ファイナルオメガショット	↓↙←↙→+BC
潜在能力	
ハルマゲドンバスター	→↘↓↙←+C

山崎竜二



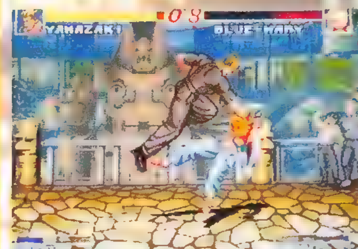
筆者オススメNo.1キャラの山崎。さすがに威力は下げられたものの、蛇使いはやはりキレがある。ちなみにズッと

ボタン押しっぱなしにして溜めておけば、超必殺技クラスにまで攻撃力が上がるぞ。

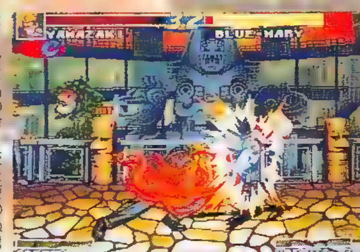
新技裁きの匕首は、コマンドが多少難しいものの強力な突進技。連続技に使っていこう。

山崎と言えば超強力なコンビネーションアーツがあったが、今回は代わりにブッ刺し(しゃがみガード不可)にキャンセルがかかるようになった。ギロチンやサドマゾとの組み合わせが非常にいい感じ。

潜在のドリルは投げ技。とんでもないダメージ量だ。



しゃがみ・空中でのガードは不可能。リングアウトにもってこい。



ドリルと名の付く技を使わぬ男がいるだろうか?いやいない。

投げ技	
ブン投げ	→+C
接触技	
パチキ	↘+C
コマンド技	
ブッ刺し	→+A
昇天	↙+A
起き上がり攻撃	
目ツブシ	起き上がり時C
追い打ち攻撃	
鉄の爪	転ばし時↓+C
必殺技	
蛇使い（前方）	↓↙←+C（ため押し）
蛇使い（対空）	↓↙←+C（ため押し）↙
サドマゾ	←↙↓↘→+B
倍返し	↓↘→+C
裁きの匕首	→↙→AorC
超必殺技	
ギロチン	→↘↓↙←+BC
潜在能力	
ドリル	接近してレバー1回転+C

秦崇秀



秦兄弟は非常に似通った技ばかりだったが、今回は新技の追加により差別化がはかられている。

神足拳は威力と突進力が下がり、少々パワーダウン。その分天眼拳と天耳拳は前と同じように使っていける。

崇秀オリジナルの神眼拳はいわゆるワープ技で、Aが相手の左、Bが右、Cが頭上に出現した後に一撃を与える。動作が早く見切られづらいので、キャンセルなどから仕掛けるとなかなかズルい。

超必殺技の帝王漏尽拳は射程が長くなり、前と同じくヒット後に体力を回復できる。帝王宿命拳は兄のものと同じだ。



ついに飛び道具と化した漏尽拳。



兄の技も使えるように。

投げ技	
発勁龍	→+C
コマンド技	
龍回頭	↘+C
光輪殺	→+A
必殺技	
帝王神足拳	→→+A
帝王天眼拳	↓↘→+AorC
帝王天耳拳	→↓↘+AorC
帝王神眼拳	→↘↓↙←+AorBorC
超必殺技	
帝王漏尽拳	↓↙←→+BC
潜在能力	
帝王宿命拳	↓↙←→+C

秦崇雷



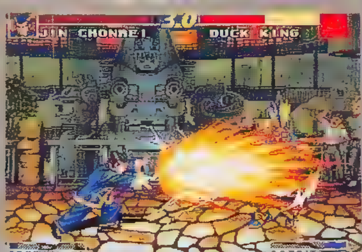
前作では鬼畜の攻めを見せてくれた兄崇雷だが、さすがにプレイヤーキャラレベルまでのパワーダウンを余儀なくされた。まあそれでも強いことは強いんだけどね。

弟にはない崇雷の特権として、体力回復技である漏尽拳がいつでも使用可能というのがある。今回は漏尽拳そのものが使いやすくなっているので、これはなかなか脅威になりそうだ。そのほか、飛び道具跳ね返し技の他心拳や龍転身といった技は前と同じだ。

新しい潜在能力の帝王龍声拳は、タン・フー・ルーの衝波タイプの技。当たった時の威力は保証付きだ。



スウェーで逃げられないくせに判定はデカデカ。強えっス。



隙が小さい。連続技に使えるかも!?

投げ技	
発勁龍	→+C
コマンド技	
龍殺脚	→+B
必殺技	
帝王神足拳	→→+A
帝王天眼拳	↓↘→+AorC
帝王天耳拳	→↓↘+AorC
帝王漏尽拳	↓↙←→+C
帝王他心拳	↓↙←+B
龍転身	↓↘→+B
超必殺技	
帝王宿命拳	→←↙↓↘+BC
潜在能力	
帝王龍声拳	→←↙↓↘+C

ダック・キング

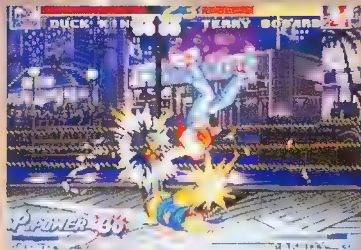


餓狼スペから復活したダックだが、通常技やコスチュームだけ見るとほとんど別人のような印象を受ける。

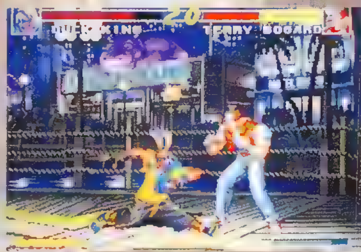
とは言え、必殺技にはお馴染みのものが揃っている。ヘッドスピンアタックやダンシングダイブといったあたりは健在で、ブレイジングストームはネオがついてよりハデになった。

ダックフェイク・〜は攻撃力を持たない眩惑技で、これで相手の攻撃やガードを誘いつつブレイクスパイラルに持ち込める。

ダックダンスは、使用後必殺技の性能が大幅にアップする。もちろんブレイクスパイラルも強力になるぞ。



地上ではまず出せない（現時点では）のも相変わらず。



いつ踊るかが問題。約3秒の隙を克服セヨ。

投げ技	
ローリングスルー	➡+C
ネオ・バックブリーカー	空中で↙or⬇or↘+C
コマンド技	
ニードルロー	↘+B
マッドスピンハンマー	⬅+A
追い打ち攻撃	
ショッキングボール	転ばし時⬇+C
必殺技	
ヘッドスピンアタック	⬇↘➡+AorC
フライングスピンアタック	空中で⬇↙⬅+A
ダンシングダイブ	⬇↙⬅+B
ネオ・ブレイジングストーム	➡⬇↘+B
ダックフェイク・エア	空中で⬇⬇
ダックフェイク・グラウンド	ダッシュ中↘+C
超必殺技	
ブレイクスパイラル	⬅↙⬇↘➡↙⬇+BC
潜在能力	
ダックダンス	⬇⬇+ABC

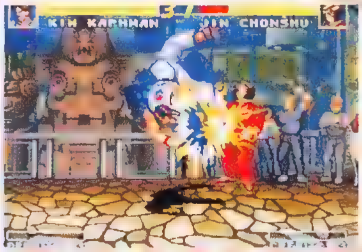
キム・カッファン



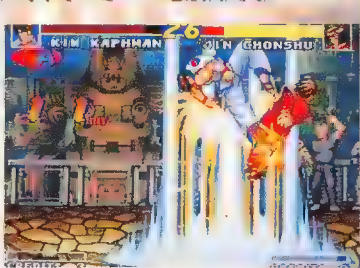
ボブに対抗してかどうかは知らないが、またもやキムの登場だ。華麗な足技を絡めた連続攻撃と、空中からの高い機動性は今回も健在。

飛燕斬はヒット後、⬇+Bで追い打ちができるようになった。対空としての性能も高い。半月斬も相変わらず、判定・威力ともに強烈。飛翔脚はKOF'95のように貫通するようになっている。新技の空砂塵は、対空技としての効果が高い。

鳳凰天舞脚はなんと空中から強襲する超必殺技。ジャンプから出すだけに使い勝手はよさそうだ。元祖鳳凰脚もより一層ハデになっている。



ガードされても隙はないに等しい。狙うしか。



スゲエ派手なフィニッシュだ。

投げ技	
体落とし	➡+C
コマンド技	
ネリチャギ	➡+B
覇気脚	AB
必殺技	
飛燕斬	⬇ため⬆+Bで上昇、頂点で⬇+B
半月斬	⬇↙⬅+BorC
飛翔脚	空中で⬇+B
空砂塵	➡⬇↘+A
超必殺技	
鳳凰天舞脚	空中で⬅↙⬇↘➡+BC
潜在能力	
鳳凰脚	⬇↙⬅↙➡+C

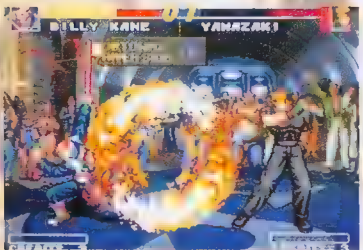
ビリー・カーン



前作ではチラッとしか出てこなかったが、今回プレイヤーキャラとして見事復活。やはり長い三節棍を巧みに使いこなしていくことになるが、今回はそれだけではない。

三節棍中段打ちは威力が非常に高くなり、さらに追い打ちで相手を燃やしてダウンさせることができる。それ以外にも強襲飛翔棍の上昇中に攻撃判定が付いたり当て身攻撃が追加されたりと、パワーアップの一言では済まされない変わりっぷり。基本のA→B→Cからして10ヒット技なのである。

潜在能力の紅蓮殺棍は対空技で、コマンドが簡単なわりにはスゴい威力だ。



何とガードされても隙なし。



ここから○焼きの如く燃やしつつ上昇する。

投げ技	
一本釣り投げ	➡+C
接触技	
地獄落とし	➡+B
コマンド技	
強攻中段突き	➡+A
追い打ち攻撃	
頭割下方撃	転ばし時⬇+C
必殺技	
三節棍中段打ち	⬅ため➡+A
火炎三節棍中段突き	中段打ちから⬅➡+C
雀落とし	⬇↙⬅+A
旋風棍	Aボタン連打
強襲飛翔棍	↙⬇↘➡+B
水龍追撃棍	⬇↙⬅+C(上段当て身)
火龍追撃棍	⬇↙⬅+B(中段当て身)
超必殺技	
超火炎旋風棍	⬇↘➡↘⬇↙⬅+BC
潜在能力	
紅蓮殺棍	➡↘⬇+C

え!?こんな入力の[illegible]

バイパーズ版 Ⓖボタン活用法

担当：FRS-N,O

浮かせた!!さぁ、何を入れようかね～

ファイティングバイパーズ

今号のお題目
- Ⓖボタン活用法
- 空中コンボ特集Vol.1

どう見ても出しにくいコマンドを[illegible]に出す方法を伝授――ファイティングバイパーズ版Ⓖボタン活用法――をお届けしましょう。

[illegible]出るかいんなっ [illegible]出るよ

VF2にも、⇧方向のレバー入力を必要とする技はあったが、それはすべて小ジャンプ攻撃。ところが、グレイスのブレードカッターをはじめ、このゲームには⇧方向から始まるコマンド技が存在する。普通に入力したのでは必ず跳んでしまう。これ系のコマンドを出すにはどうすればいいのだろうか？　いくつかの方法を挙げてみると…、

- しゃがんでおいて、立つまでの間に⇧を入力する
- 一度小ジャンプして着地で技を入力
- 地上で何かの技を出しておいて、その隙に入力

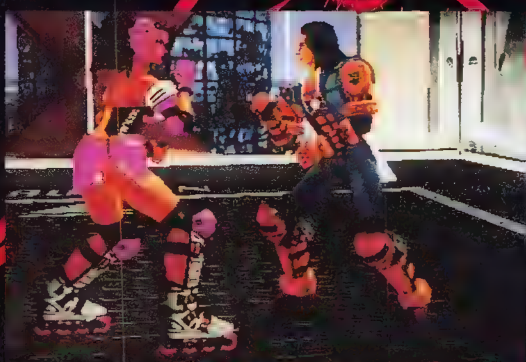
…などなど。しかし、いちいちこんなことしなきゃ技を出せないのか!?と思う人も多いのではないでしょうか。そこで登場するのがⒼボタン。

VF2をやっていた人なら、**Ⓖを押したままにしていれば上にレバーを入れてもジャンプしない**ということを知っていると思う。つまり、このゲームでもこのことを応用できるということになる。

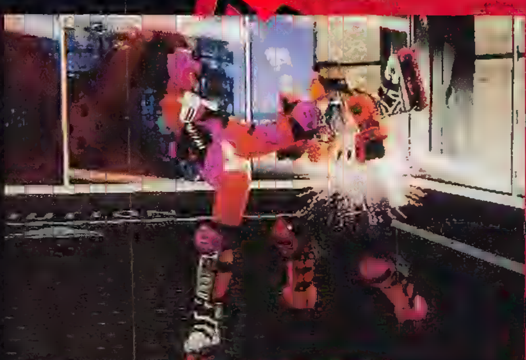
ここまで説明すれば分かってもらえたと思う。Ⓖボタンを押したままレバー部分のみ入力。Ⓖを離してボタン部分を入力すれば…ホラ、簡単に出たでしょ。



グレースのブレードカッター（[illegible]）。普通に入力しちゃ、このように小ジャンプ下段Ⓚになってしまうが…、



Ⓖを押したまま、⇧⇩と入れてすぐⒼを離し…、



Ⓚを押せば、ブレードカッターも、このとおり。



CPUのラクセルが使ってくる「例の投げ」も実は⇧スタート。つまりⒼを押したままでレバー入力して…



Ⓖを離してすぐボタン部分を入力すればOK。ウヒョ～カッチョエエ～♡

空中コンボで[illegible] トキオ

浮かせたあとのお約束コンボを紹介だ。使いどころはやっぱり…。

担当：サブキャラ



浮かすことに意味がある

トキオが浮かせ技の基本として使うのはアッパー（→or↘+Ⓟ）。ロースピンキックなどでも一応相手は浮くが、アッパーと比べると、その高さは比べものならない。つまり、空中コンボが非常に狙いやすく、決まる状況も多くなるわけ。そこで、空中コンボを紹介しよう。

お手軽なのは、アッパーで浮かせて落ちてくるところにⓅⓅⓀを入れればOK。結構見栄えもよく、与えるダメージも意外に多いのである。

タイミングは落ちてきたとき、早めにⓅを当てること。でないと、2発目までは当たるが、最後の上段キックがスカってしまい、ダメージを与えることができないからだ。

ほかにも状況によるが、アッパーで浮いて、相手が受け身をとった場合、再度アッパーを入れて、金網の近くになったらコンボを決めるというやり方もある。

コマンドは紹介できないが、トキオの空中コンボで最も使えるのが写真のコンボ。

やはりタイミングは早めに高い位置で技を当てるのがポイントとなる。

ほかにも見せ技空中コンボや「えっ、そんなのも当たるんだ」というコンボはいっぱいあるので、これからもドンドン攻略していくぞー！



アッパー（→or↘+Ⓟ）で浮かせて…



「バギッ」



ハイキック…



「ドゴッ」



「ドカーン」



で、最後に「ボゴン」。ちなみに体力3分の2近く奪えるよ。

ネコアッパー[illegible] ハニー

空中コンボよりは、エアリアル。
エアリアルよりは壁コンボを狙って！

担当：伊勢　猫

大方の予想通り、町中の対戦台では、かなり多くの人が使っているように思えるコスプレ天使ハニー。今回はそんなハニーの浮かせ技からの空中コンボについて考えよう。

空中コンボと受け身の攻防

空中コンボとは、いわゆる浮かせ技から空中に打ち上げた相手に対して入れる空中連続追い打ち攻撃のこと。ほかのキャラクターと比べてみても、全般的に浮かし技が多めなので、対戦で狙っていくチャンスは十分にある。

しかし、ここで忘れてはいけないのが受け身（Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ）と呼ばれるものの存在。この受け身、実は追加ダメージを回避するといったことだけではなく、出すタイミングにより、空中コンボを狙っている相手のタイミングをずらすといった効果もある。



重量キャラのサンマンであれば、エアリアルではほぼ安定といえる。

このため、キャットアッパーなどで相手を浮かせてもコレといった確実な空中コンボはなく、ここでも読みが必要となってくる。ただしサンマンやバンなど重いキャラであれば、アッパー系で浮かせて、ハニーエアリアル（→Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ）といった連携が決まりやすくなっている（重いキャラは浮きが低いため）ので、対戦では狙っていこう。



受け身で、タイミングをずらされてしまい、スカる場合がある。



高く浮き上がってしまう浮かし技後の空中コンボは…

壁を使って空中コンボを…

普通に相手を浮かせたのでは、高い打ち上げ系の技がメインのハニーには安定した空中コンボがない（読みが必要なため）。しかし、壁をうまく使ってさえやれば、受け身が今度はアダとなる回避不能な「壁コンボ」を決めることができる。

具体的なやり方としては、まず相手を壁へと追い込み浮かせる。このとき、壁へと当たり浮きが低くなり、距離も離れないことを利用し、連続でキャットスクラッチ（ⓅⓅ）からⓀの連携技を入れていける。決まりさえすれば体力の半分以上は確定。追い打ち攻撃のエイ×5（↓+Ⓟ×5）やスピットキック（↓+Ⓚ）がその後入るので、忘れずに入れておこう。また、自分が壁を背にした状態であれば、投げ技のバックウォールスロー（←+Ⓟ+Ⓖ）やタハンドウォールクラッシュ（Ⓟ+Ⓖ）からも同様に狙っていける。相手のラッシュのスキを狙って一発逆転も可能だ！





壁にぶつかった後の受け身はリスクが多い。近距離で[illegible]ダメ。

威力のある技が[illegible]

ラクセル

浮かせる技はあまりいい技がないものの、空中で入れるのはハデな技が多いぞ。金網を使って決めよう!!

担当：NRP

浮かせる場所が重要!!

ラクセルは、浮かせ技でお手軽なものが少ない。ゆえに、浮かせた後に何を入れるかをあらかじめ決めておくようにしたい。

まず、浮かせる場合。これは意外に重要なことで、できれば、相手を金網付近に追いやっていることが望ましい。その理由は、金網のバウンドを利用するため。これなら、浮かせの弱いラクセルでもいくつかの選択肢が生まれてくる。

次に浮かせる技について。今現在公開していい固有技の中で浮かしに使えるのはⓀ+Ⓖの蹴り上げと、⇦Ⓟのガードブレイクくらい。まだコマンド公開を禁じられている技の中には、ギターで突き上げる技などがある。しかし、これらはどれもガードされるとヤバイものばかり。使いどきを考えて技を出そう。

さて、浮かせたら何を入れるか、という話に入ろう。慣れないうちは、ⓅⓅⓅや昇り蹴り、サマーなどを入れ、ダウン攻撃で追加ダメージを与える。慣れてきたらコンボ系の技を組み込んでいくようにする。先ほど述べたとおり、このときに金網が近いとバウンドを利用していつもと違ったコンボもできる。

このとき、普段は当たりにくいアーマー破壊技を狙ってみてもいい。狙うなら上部アーマー破壊技が望ましい。相手が地面にダウンするバウンドの瞬間にスライディング（下段アーマー破壊）を合わせることもできる。タイミングはかなりシビアなのであまりお薦めできない。

空中コンボでも、実はデススピンを3連発できる隠し技がある。これの1、2発目が安定して決まるので3連デススピンを知っている人は試してみよう。

浮いたときに何を入れるかは、やはり体力ゲージとアーマーゲージを見たうえで決めてほしい。浮かせたときに倒せそうなら威力重視コンボ、相手のアーマーゲージが点滅しているならアーマー破壊技、という感じにするといいだろう。



ラクセルは浮かせる技はあまり性能がよろしくない。浮かせ場所も金網に近いところがベスト。





アーマーを壊せるようなら、アーマー破壊技を叩き込もう。

人呼んで[illegible]

ジェーン

多段で華麗なものは望めないが、目を見張るような威力が期待できる！

担当：アディトシ

女戦士の浮かせ技

ジェーンの空中コンボを狙うための浮かせ技は、ほぼ全キャラに常備されている⇩Ⓟ入力のトスアッパー。そしてニーランチャーのみである。このニーランチャーについては、前号でしゃがみダッシュ入力により立ち状態で出せる、と書いたが、正確にはどうも"それっぽい"だけのようだ。ただ、しゃがみ状態のグラフィックをほとんど見せずに、素早く出せることは確か。トスアッパーほどではないにせよ、浮かせ技として実戦投入する価値はある。

背水の陣で放つトルネードパンチ

宙に浮いている相手に叩き込む技、具体的な空中コンボを説明していこう。

まず、威力を考えた場合、誰が何と言おうとトルネードパンチ。ランチャーで浮かしたときは難しいが、トスアッパーで普通に浮かされて受け身を取るだけだったり、カウンター時に受け身を取らないような相手には、大抵ぶち込めるはずだ。もちろん空中で反撃を受けることのほうが多いので、"もう行くしかねェ"てなとき以外は使用しないほうがいいだろう。



相手の対応等の条件が揃って、入るならこれが一番。[illegible]

ジェーンの浮かし技の筆頭はトスアッパー。

そこで普段はどういった技で構成するかというと…とりあえずはトスアッパーの繰り返し。迎撃されないよう、いるキャラのできるだけ真下に入ること。こうしておくと、受け身を取りまくる相手は半永久にくらい続ける。さすがに受け身を取らなくなり、高度が落ちてきたら考えどころ。ⓅⓅⓀ⇦●Ⓚのパワースマッシュ、ジェーン[illegible]カットニー等の出の速い技で締めよう。

金網にぶつけていて、ある程度高い高度を保っていたらダッシュ技、ランチャーなどのちょっとした大技を、相手のアーマー状態を考慮して使い分けていこう。



さすがにもう入らないと思ったら、出の早い技で締める。

そこで真下に入って、もう1発トスアッパーで浮かし直す。

大抵の相手は、浮かされると受け身→迎撃を考える。



ピッキー

安定して入る技がないため、何を入れればいいのか分からないと思うが、これを読んで実戦に活用してほしい。

担当：ピストン

今回は空中に浮かせて入れる技だ

ピッキーを使っての空中攻撃なのだ。基本はアッパーハイズピンのアッパーで浮かせたときに入れる技として紹介する。

まず、相手の出方を見よう。空中に浮かされて何もしない相手には空中投げorⓅⓅⓅのボードバッシュを入れればいい。

空中でⓅⓀⒼを押して体勢を整える人に対してはボードバッシュを入れよう。ⓅⓀⒼを押すとタイミングが少しズレるため、見てからでもやりやすいボードバッシュのほうが安定だ。

ⓅⓀⒼを押して、すぐにケリを出す人に対しては、空中投げのほうがいいぞ。ボードバッシュを入れようとすると、相手のケリをくらってしまうからだ。また、ケリを出す相手にわざと空中でケリを出させ、地上に降りたときにスキができるので、そこに攻撃を入れるのもいい。

これを読んでもらえばわかると思うが、2択攻撃になってしまう。安定してこの技が入る、というのはないのだ。空中で入れるときの状況も頭に入れておこう。

相手がリング中央で飛ばされたときは、大抵ⓅⓀⒼを押してケリを出してくると思われるので、空中投げを使おう。相手の後ろがすぐ壁でアッパーで浮かせたときは、ダメージの大きいボードバッシュを狙っていこう。

逆に、自分の後ろにすぐ壁があるときは、空中投げで相手を壁側に持っていこう。壁側に持っていけば何かと有利だぞ!!

こんな感じで、その場の状況に合わせて入れるのもコツである。いかに自分を有利に持っていくかで、かなり状況が変わってくるぞ。

また、ボードバッシュの代わりにボードスラップもいいぞ。アーマーが点滅しているときに出せば空中でもアーマーを壊してくれるぞ!!




ボードバッシュが安定だ。


空中でⓅⓀⒼを押す相手には


ⓅⓀⒼを押した後、ケリを出してくる相手には、


空中投げで吸い込もう。ワリと簡単だよ。

サンマン

今回は空中コンボの説明であり、それは大ダメージのヨ♡カ♡ン♡

担当：MVP

今回は空中コンボのお話。空中コンボというと、まずは相手を浮かせる技から知っておかないといけない。

サンマンの浮かす技はズバリ「リバーススレッジハンマー」である。

この技は通常ヒットでも高く浮くし、カウンターヒットだとさらに高く浮く。

まずは浮いたときに何を入れるかを見てみよう。

●通常ヒット
リバーススレッジハンマー→ダブルアッパー→ビーチ→ジャイアントスイング→ビーチバーガー（ダウン攻撃）

●カウンターヒット
リバーススレッジハンマー→パンチ→アッパー→ミドルキック→ジャイアントスイング→ビーチバーガー（ダウン攻撃）

要するに、相手を浮かしたときに狙うのは、ダウンをさせてジャイアントスイングを入れるということ。この寝ている相手をジャイアントスイングで投げるというのは、イコールダウン攻撃もワンセットで入るということであり、それだけで体力半分は奪える超強力なものなのだ。

従って空中コンボで入れる技は別になんでもよく、とにかく相手を近くで転ばせられるものなのだ。

サンマンはコンビネーションで多段になるものがあまりないので、狙うのはジャイアントスイングに絞って考えるのがベストである。




「ガシャーン!!」




「まわすでー」


「痛そうじゃのう」



グレース

まずは基本でお手軽な空中コンボを狙ってみよう。

担当：シルキーベルフKEI（TAN）

グレースの空中コンボは、だいたい相手をフェンスにぶち当ててからのスタートが多い。もちろん浮かせる技はあるが、その技で浮かせてから決めにいくコンボも、今のところはほとんど同じと見ていいだろう。投げでフェンスにぶち当てたら、バルカンビートやバルカンレッグを狙ってみよう。

ただし、バルカンレッグの場合最初のⓀが当たらないときもあるので、ⓅⓀⓀに置き換えてもいいだろう。


バルカンビートもいいけどⓅⓀⓀもいいぞ。

バルカンビートは当てても威力はないが、決めたときの爽快さはたまらないものがあるぞ。

これは、ロングアクスターンからの空中コンボだ。このロングアクスターン（[illegible]Ⓚ+ⒼⓀ）という技は、フェンス付近まで相手を運ぶことができ、なおかつ浮かすことができるので空中コンボを狙いにいける。

しかし、カウンターで当てたほうがより高く浮くので、空中コンボを決めやすい。普通の状態だと非常に入れにくいのである。

浮かすことができたら、バルカンパンチやⓅⓀⓀなどで落ち着くといいだろう。Kから当てようとすると、まず当たらないぞ。

また、ヒットスピンは最初の1発がヒットすれば、3発目まで必ず決まる。

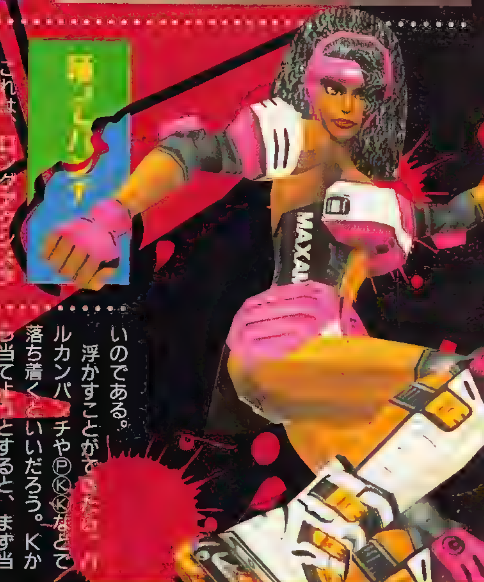

バンバンバンバンバン!!


タラリーンと踊って浮かせて。

はなはだ勘違いというやつですか…No.157号で紹介したブレードカッターのことですが、あれは小ジャンプ下段蹴りなどではなく、スピンカウンターの3発目に[illegible]たような感じで、踵落としのような技です。Ⓖボタンを押しながら[illegible]と入力し、直後にⒼボタンを放してⓀを押すと出せます。

とっくにわかっていた人にも知らなかった人にも、大変申し訳ありませんでした。


これが本物のブレードカッターでござる。



バン

BAHNの空中コンボはヒット数こそ少ないが威力は高いぞ！

担当：GYU

バンの空中コンボのきっかけとなる"浮かせ技"は[illegible]Ⓟの"拳華火（アッパー）"が基本。もちろんほかにも浮かせる技で相手を浮かせることもできるが、空中コンボを意識するなら拳華火がいいだろう。また自分が壁際に追いつめられているときに相手をⓅ+Ⓖ投げで投げることによって同じように空中コンボを狙うことができるぞ。

拳華火やⓅ+Ⓖ投げで相手を浮かせたなら、当然追い打ちを決めるわけだが、バンは連携技が乏しいので、威力の高い単発の技、例えば[illegible]Ⓟのスーパーストレートや、Ⓟ+Ⓚの鉄山靠を狙うことを薦める。

さて、これらの技を狙う際の注意点は2つ。1つ目は拳華火の仕方。拳華火はカウンターヒットした場合、通常より高く浮くので追い打ち技を出すタイミングを変える必要があるので注意しよう。

2つ目は"受け身"の有無。相手が受け身を取った場合はもちろん追い打ちのタイミングが変化するうえ、蹴りを出されるとこちらの技を潰されることもある。こういった相手には下で待ち構えるか、さらに拳華火で浮かせるか、昇り蹴りで追い打ちをかけよう。


拳華火もしくは…、


Ⓟ+Ⓖ投げで相手が浮いたら、


スーパーストレートや、


鉄山靠で追い打ちを入れよう。

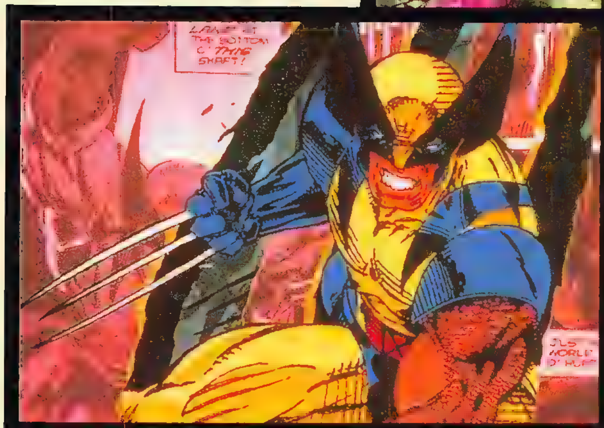


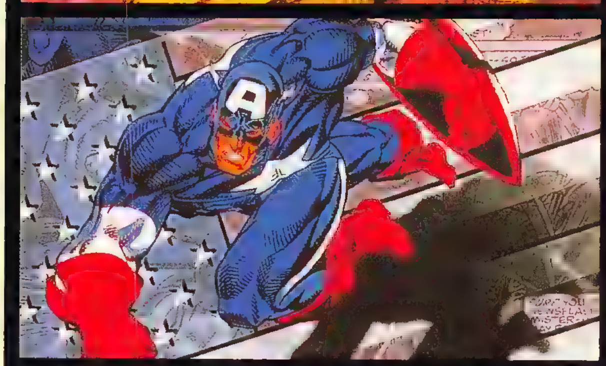
GAMEST MOOK
マーヴル・スーパーヒーローズ





大人気対戦アクション「X-MEN」に続く、マーヴルシリーズ第2弾「マーヴル・スーパーヒーローズ」がゲーメストムックになって登場！
通常のキャラ別対戦・CPU攻略はもちろん、システム解析や技表もバッチリ。ジェムだとかエリアルレイヴだとかインフィニティナント力だとか…そーんなことぜーんぶマスターできちゃうスンバラシイ本なのだ。見て読んで強くなってね。





GAMEST MOOK

MARVEL SUPER HEROES







アイランドハガキも募集中！
イラスト、４コマ、文章ネタ、イロモノネタetc…なーんでもOKでぇす。キミの魂ブチ込んだ熱いヤツ、ビシバシ送ってくれい。締め切りは1996年１月５日消印有効。年賀状よりアイランドハガキを出すように。
宛先
〒101
東京都千代田区内神田1-11-4藤吉ビル３Ｆ
ゲーメスト編集部
「ステキにマーヴル」係

闘神伝 2

TOSHINDEN

発売決定

GAMEST MOOK



ゲーメストムック
闘神伝2
'96年1月30日発売
予価1280円

ゲーメストムック「闘神伝2」の
発売が早くも決定した。
AMショーでは高い人気と
評価を得た、期待度No.1の
ビッグタイトルなのだ。
もう、やるしかない。
んで、強くなるしかない。
この本はそのためにあるのだ。


BANPRESTO
気をためて変身!!
超美彩和風変身
格闘ゲーム
THE NINJA MAS



隠忍
THE NINJA MASTER
ここであったが百年目!!
『隠忍』
テレビ東京系で
放映中!!
©パンドラボックス
©BANPRESTO 1995 MADE IN JAPAN
業務用ビデオ基板
(仕様) 8方向レバー/4ボタン/Wコンパネ/横画面
●2人協力プレイ、途中参加可能

1996年 新春大特集

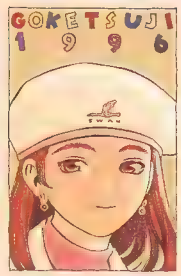
お年賀状スペシャル!!

早いもので、今年も年賀状の季節がやってまいりました!どれがいいかな?いっぱいあって迷っちゃうね。各メーカーのみなさま、お忙しい中年賀状を描いてくださいまして、どうもありがとうございました。今年もよろしくお願い申し上げます。(掲載順不同)

アトラス

明けましておめでとうございます。今年もアトラスは「豪血寺一族」「首領蜂」に続く新しいゲームを生み出していきますので、ご声援よろしくお願いいたします。

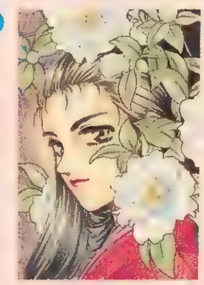
1


2


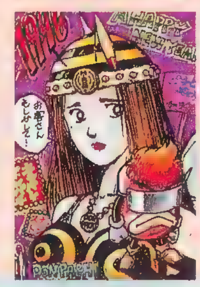
3

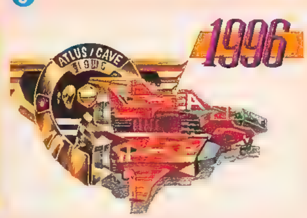

4

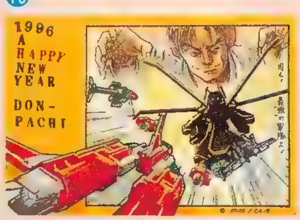

5

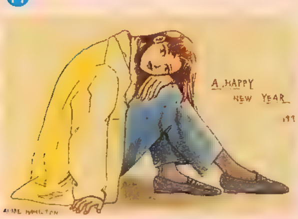

6


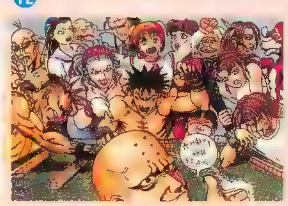
7

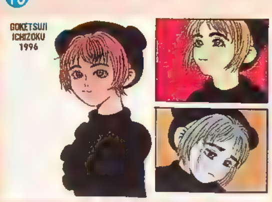

8


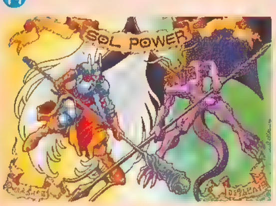
9


10


11


12


13


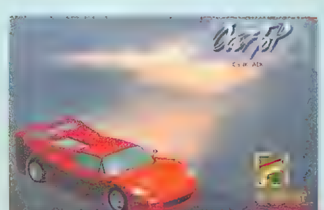
14


15


ADK

明けましておめでとうございます。今年はしょっぱなから熱いぜ!

オーバートップはもうじき会えるし、次号はさらに次の新作が登場予定、期待せよ!

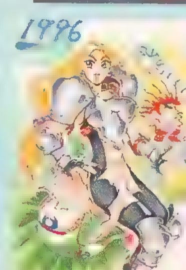
16


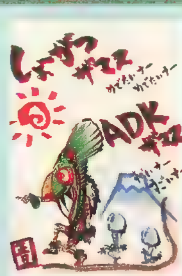
17


18

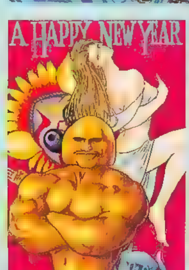

19


20


21


22


23


24


お年賀状スペシャル



25



26



27



28



29

SNK

あけましておめでとうございます。今年も皆様に楽しんでいただけるゲームを提供できるよう、SNK社員は大蛇薙の炎のごとく燃えています！応援よろしくお願いします！



30



31



32



33



34



35



36



37



38



39



40



41



42



43



44



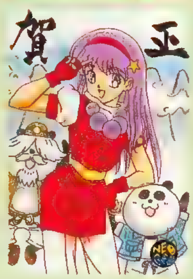
45



46



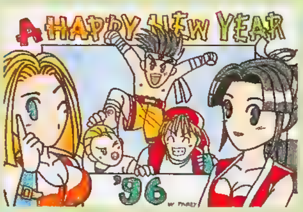
47



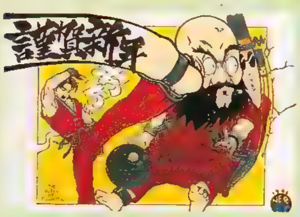
48



49



50



51



55

金子製作所

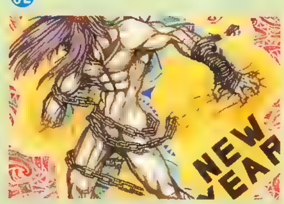
明けましておめでとうございます。昨年度は、KANEKO フロント・ロウ共々ご利用頂き有り難うございました。今年もより一層、皆様をご満足させるソフト開発、イベントに力を注ぎたいと思っております。



54



53

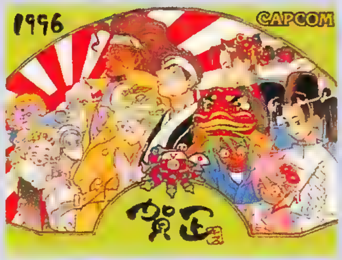


52

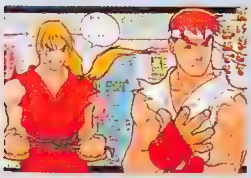
カプコン

カプコンを応援してくださるみなさまへ感謝を込めて、新年あけましておめでとうございます。今年も応援してください。よろしくお願いいたします。

56


57


58

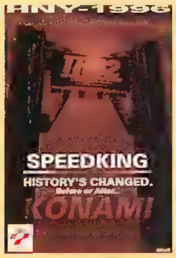

59


コナミ

昨年1年、コナミを応援してくれてありがとうございました。沙羅曼蛇2や今号初公開のセクパロをはじめ、今年も期待できる商品を用意しています。乞うご期待！

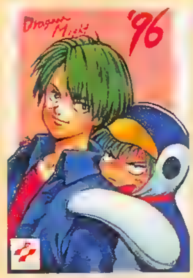
60


61


62


63


64


65


66


67


68


69


70


71


72


73


74


75

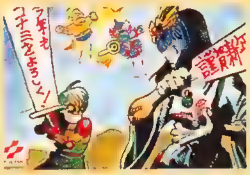

76


77


78

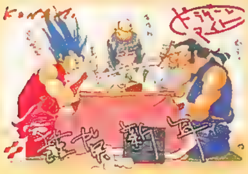

79


80

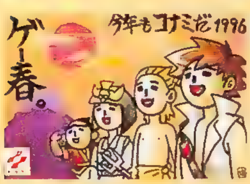

81


82


83


84


85


86


87


88


89


お年賀状スペシャル

95



94



彩京

PS/SS版のカンバードは、プレイしてくれたかな? イラスト応募作品すべてを収録し、現在好評発売中。今年は新年早々STRIKERS1945年の移植決定! 戦国ブレード共々ご期待ください。

90



コンパイル

みなさん明けましておめでと～ございま～す。いや～今年もコンパイルはの～みそコネコネで頑張りますので「ぷよぷよ通」、「ディスクステーション」をよろしくね。

99



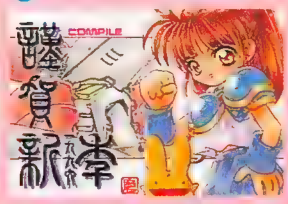
ザウルス

95年中は『クイズ　K.O.F.』、『ステークスウィナー』とご好評頂きましてありがとうございました。96年もザウルスならではのタイトルを世に送り出していきますので応援してください!

93



92



91



102



101



100



96



サミー工業

明けましておめでとうございます。96年のサミー工業のアーケード・タイトルは、一層マニアックで、一層ムフフなものを用意してますので、どうぞよろしく。

105



104



103



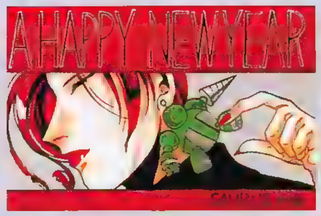
97



108



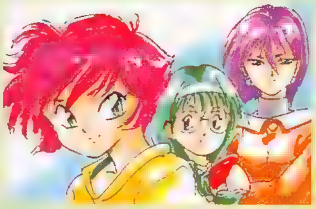
107



106

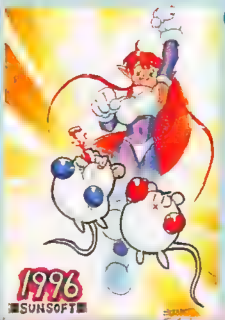


98

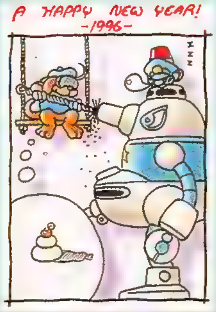




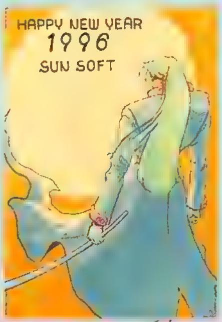
112



111



110



109

サン電子

あけましておめでとうございます。年末はサターン版「ギャラクシーファイト」の発売で大忙しだったのだぁ!今年もルーミちゃんともどもSUNSOFTを応援してほしいのだぁ!

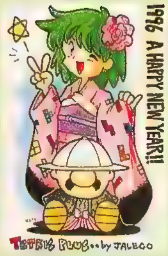
ジャレコ

あけましておめでとうございます。95年はシューティング豊作の年でしたが、本年はまた違ったジャンルでも充実させて行きます。どうぞよろしくお願いいたします。

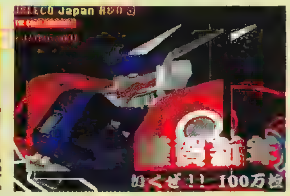
113

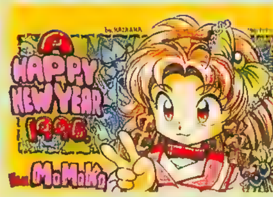

114


115


116


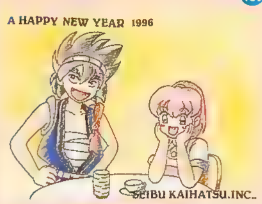
117

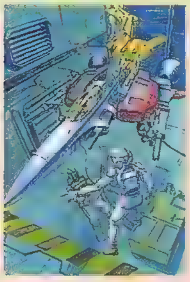

118


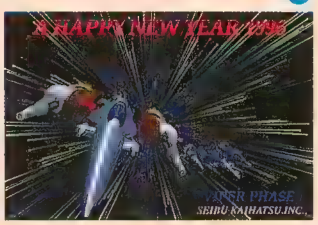
119


セイブ開発

あけましておめでとうございます。昨年お贈りしたVIPERと戦球はいかがでしたか？　さて只今セイブではデザイナーを大募集しています。我こそは、と思う方は〒してね。

120


121


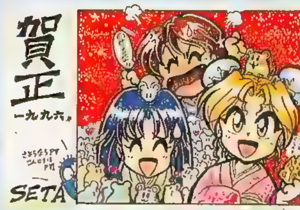
122


123


124


セタ

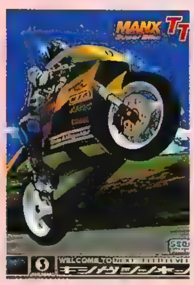
あけましておめでとうございます。今年は久しぶりに新作を出せます。スーパーリアル麻雀PVIが春あたり登場予定。近いうちに新キャラを発表しますので、お楽しみに！

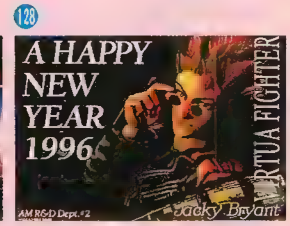
125


セガ

このジャッキーのCGは、VF3制作チームがVF3をイメージして作りました。96年はいよいよVF3が登場する予定なので、ぜひともご期待下さい。

126


127


128


129


タイトー

明けましておめでとうございます。今年はゲーメスト大賞がいただけるようなゲームを出していきますので、よろしくお願いします。

130


131


132

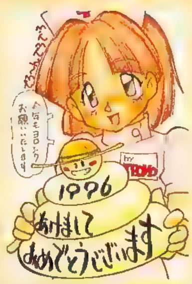

133


134


テクモ

ゲーメスト読者の皆様、あけましておめでとうございます。今年は伸びる新パズル・『でろ～んでろでろ』を筆頭に、数多くのゲームを楽しんでいただきたいと願っております。

135


136


137


138


お年賀状スペシャル

データイースト

あっけまして、おめでとう～!! いよいよ“デコゲー”復活の年になったぞ！開発陣の描いた“濃い”はがきが、その意気込みです。ご期待を!!

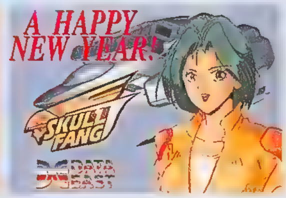
139

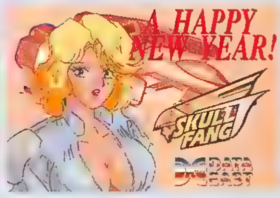

140

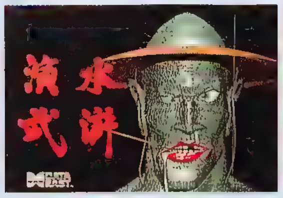

141


142

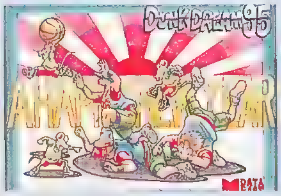

143


144


145


146


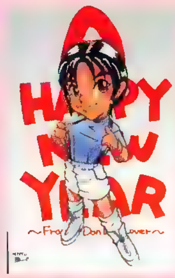
147


148


ハドソン

明けましておめでとうございます。昨年は『天外魔境真伝』に絶大なご支援ありがとうございました。ハドソンは何事にも本気がモットー、第2弾ソフトもエース級を登場させます。乞うご期待!!

151


150


中日本リース

決戦於黒白之間！

今年もよろしくお願いします。

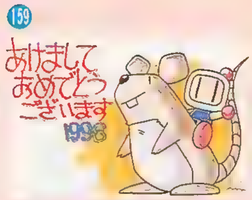
149

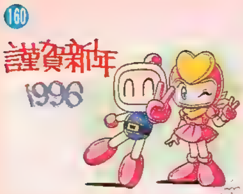

152


153


154


155

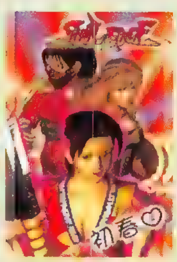

159


160


ナムコ

新年早々ナムコは「ソウルエッジ」「タイムクライシス」など、超ド級のゲームでぶっとばすぜ！熾烈なバトルに疲れたら「ジャンボゴジラ」に乗って、ホノボノしてね。

156


157


158


161


162


ビスコ

明けましておめでとうございます。今年も「NEO　ドリフトアウト（仮称）」、シューティングゲームと続々リリースしていきますのでよろしくお願いします。

163


164


165


166


167


ビデオシステム

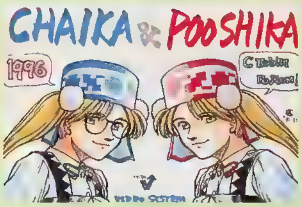
大晦日をゲーセンで過ごされた方、新年早々ゲーセン通いを始めた人…新年おめでとうございます。本年もビデオシステムをご贔屓いただけますようよろしくお願い致します。

171

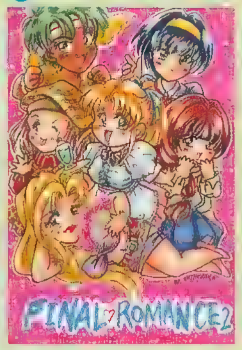

170

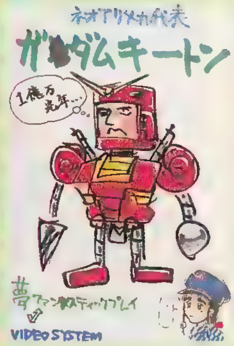

169


168


172


175


174


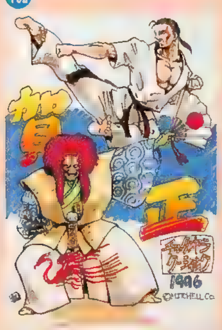
173


177

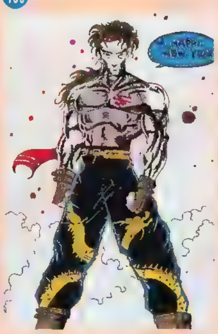

176


ミッチェル

あけましておめでとうございます。昨年はミッチェルにご声援、ありがとうございました。今年も面白いゲームを作っていきたいと思っていますので、よろしくお願いします。

182


181


180


179


178


お年玉プレゼント

掲載されている年賀状の実物を、各1名様にプレゼントしちゃうぞ！

〈応募方法〉官製ハガキに、コレだ！と思う年賀状の番号・住所・氏名・年齢・電話番号・熱いメッセージを明記し、応募券貼付のうえ、ゲーメスト編集部内「こいつぁ春から縁起がいいや！」係まで送ってちょーだい。応募締め切りは'96年1月30日必着。

ゲーメスト編集部

あけましておめでとうございます。'96年もゲーメスト本誌はもちろん、ムック、ビデオなども、より充実した内容にしていきたいと思ってます。本年もよろしく!!

183


応募券

ゲーメスト1月15日号増刊

サムライスピリッツ
斬紅郎無双剣
奥技絵巻

名にし負う修羅、羅刹集いて

刃相交えたり!!





●これが表紙ナリ！

システム一新の「サムライスピリッツ斬紅郎無双剣」。この本ではいち早く、全キャラの技表を完載、システムも徹底解析。また、グラフィック集としても楽しめるこの一冊！

とじ込み付録 スペシャルポスター

好評発売中　定価780円（本体価格757円）AB判

CON コンスポ SPO

SS　クライマックス　来春発売予定　価格未定

剣を振れ、敵を斬れ!!

DARK SAVOR（ダーク セイバー）

©CLIMAX

セガサターンで登場する最強RPG。君にはこのゲームの魅力がわかるかな？

RPGといえば使えるキャラが数人いて、どいつもこいつもカッコイイのが定番。そしてダークセイバーにも、それらのカッコイイヒーローたちは存在するぞ。

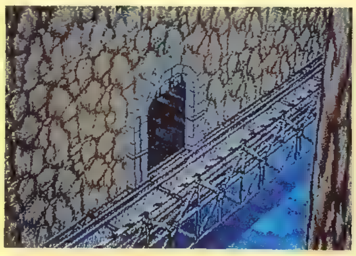
登場する英雄たちは男性3人と女性1人（でも操作できるのは1人）。それぞれある特殊部隊からの戦士ということなので、かなりの強者だと思える。まあRPGなので、強くしていくか弱いまんまかは君次第なんだけどね。

面白さ爆発

このゲームの見所のひとつとして〝視点移動システム〟といったものがある。このシステムは、他のゲームによくある「視点切り替え」とは違い、プレイヤーのキー操作によって視点を変えていくもの。それらの操作により、普通のRPGでは見られないような場所や、あっと驚くメッセージなどガンガン発見していけるシステムとなっているぞ。



ホレボレしちゃいそうなキャラクターたち。



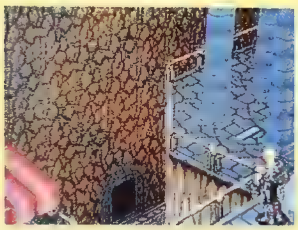
立体的な家だぜ!!

そして、今回のダークセイバーはシナリオが「パラレルシナリオ」によって、大きく複数に分岐するのだ。その中の1つに〝バウンティハンター編〟と呼ばれるストーリーがある。ようするにプレイヤーがプレイする度に、違う物語を体験できるスバラシイ感じなのである。

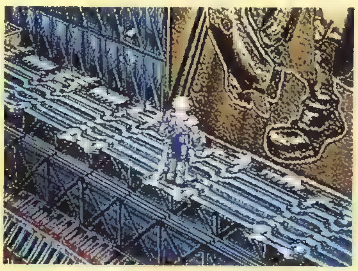
まあ、ダークセイバーは次世代機セガサターンの持つハードウェアの機能を100％フルに引き出し、完全な三次元RPGとしての完成を目指しているそうなので、今後の出来にはかなり目を見張るものがあるぜ!!（MAN次郎）



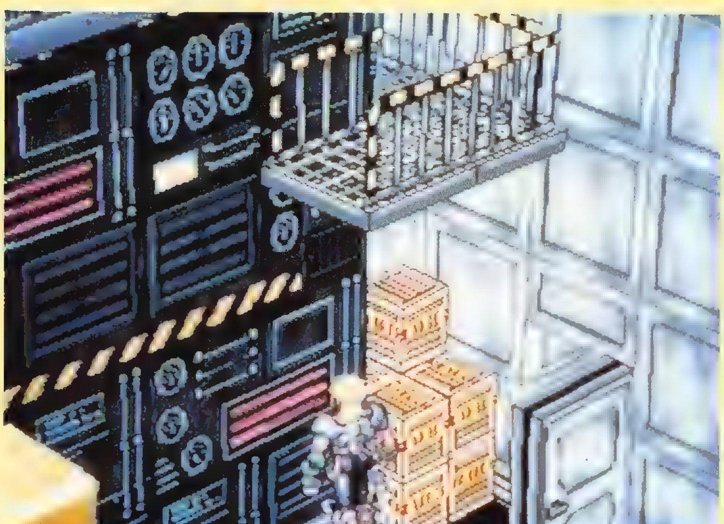
あんた…強いのかい!?



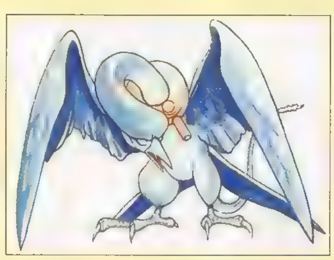
こんな画面もいろんな視点から見てみよう。



オラァー!!誰かかかってこんかい!!



俺は常に旅をしている。



すごいっ!!こんなのも出てくるのかい!?

PS ソニー・ミュージックエンタテインメント 発売中 5800円(税別)

鋼鉄の鎧を纏い、敵をブチ壊せ!

キリーク・ザ・ブラッド2

©Sony Music Entertainment Inc.

前作大人気だったキリーク・ザ・ブラッドの続編がついに登場。

前作人気のあった、3Dシューティングゲームのキリーク・ザ・ブラッドの続編がついに登場だ。プレイステーションならではのグラフィックとボイスは一見の価値あり。

前作の事件（南極のサウスベース爆発）から27年後の世界。巨大企業の総統ミハエル・バイフロスは、人類のDNAを残すための究極の方法を推進していた。その計画の名を「機械生命化計画」という。

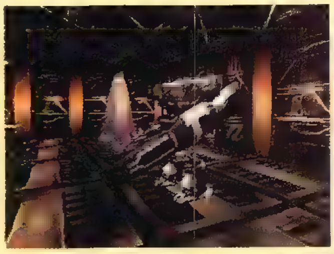
主人公MASAOは、計画に対抗するレジスタンスだった。MASAOは、再び戦いの中に身を投じるのか？



これが自分の乗るマシンだ。



オープニング画面。カッコイイ感じ。


だんだんマシンに近づいていくのだ。

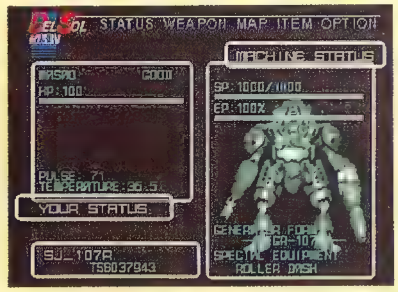
操作方法

基本の操作は8方向十字キーと、ショットボタン、ウェポンチェンジボタン、しゃがみボタン、ドアを開けるなどの手作業ボタン、横方向にスライドする特殊移動ボタンが基本動作となっている。

ウェポンは、8個あるのだが、最初に使えるのは3個、レーザーガンとマシンガンと6個あるミサイルの中の1つのVEDAというものだ。ただし使えるといっても、数に限りがあるので乱発はやめよう。また最初から使えないミサイルも、敵を倒していると、敵が落としていくので、先に進めば強いウェポンが使えるようになってくるワケだ。

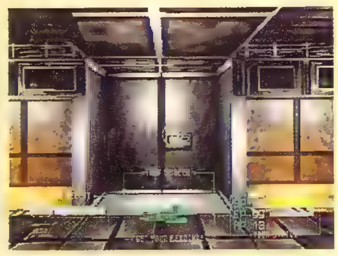


今のウェポン。注意しながら戦おう。



ゲーム開始後のステータス画面だ。

他にも、このゲームには通った道を自動的にマークしてくれるオートマッピングや、自分のステータスや使用中のウェポンが画面の下に表示されるので、自分の位置や状態が一目でわかるのである。同じところを何度も回ったりすることがないのがうれしい。

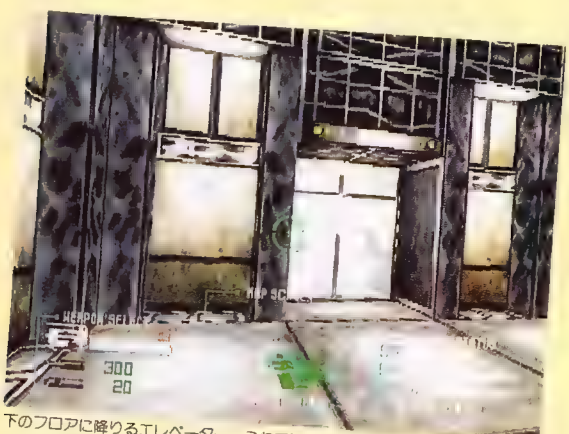

ドアだ。開けたらいきなり攻撃されるかも。

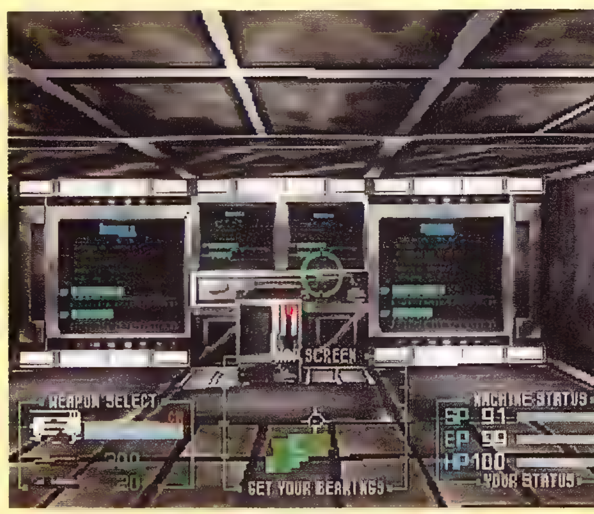

こいつが敵だ。侮ると、殺られるぞ。


敵の中には、上にはりついている奴もいる。注意しよう。

以上が、このゲームの特徴なのだが、このゲームの最大の醍醐味は、操縦感のリアリティと、3Dならではの、敵との位置関係から生まれるスリル、そして、敵を破壊する爽快感にあるだろう。

前作よりも、さらにパワーアップしたキリーク・ザ・ブラッド2で、破壊の醍醐味を体験してみよう。（スピード男爵）


下のフロアに降りるエレベーター。これでフロアクリア。



ナゾのコンピュータ。きっと意味を持っているぞ。

PS DATA EAST 1月13日発売 5800円(予価)

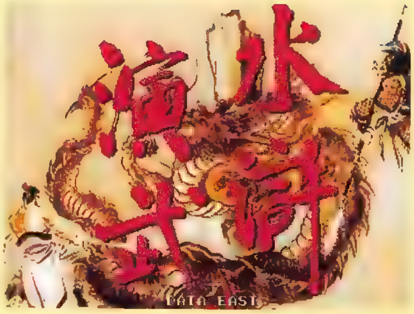
剣技も術も中華で轟!!
水滸演武

©1995 DATA EAST CORP.

あの水滸伝の豪傑どもが
プレイステーションで大乱闘。

ゲームセンターでもおなじみの水滸演武がパワーアップしてプレイステーションに殴り込みだ。

知る人ぞ知る水滸伝の豪傑どもが繰り広げる本場の格闘技でこの冬は燃え上がる。



豪傑、プレイステーションに来る!!

対戦る!

水滸演武は、8方向レバーと弱中強の武器攻撃、蹴り攻撃の6ボタンを駆使して戦う2D対戦格闘ゲームである。拳法の本場中国のカタナ・アクションを満喫してくれ! オーソドックスな操作系の中に、避け攻撃や相手の飛び道具を踏み台にして跳び込む飛び道具乗り。そして相手をブッ飛ばしながら次々と連続技を叩き込むふっ飛ばし攻撃など、様々な要素を盛り込んだ欲張りなゲームだ。オリジナルの空中コンボを作り出し、簡単な操作で自由度の高い闘いができる。この快感はそんじょそこらのゲームじゃ味わえないぜ!!


いざ、勝負!


これが本場のカタナ・アクション。



お、鬼…。

さらに何とプレイステーション版では、従来のアーケードモードに加え、プレイステーション用にすべてをパワーアップしたスペシャルモードを追加。より激しい闘いが君を待っているぞ。

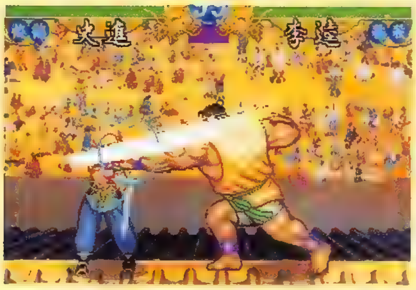
このスペシャルモードは必殺技に、よりド派手な演出を施した上、新必殺技の追加や操作のさらなる簡略化により、アーケードでやり込んだ人も再び楽しめるはず。もちろん最近のゲームではお約束のようになっている超必殺技も、アーケードモードで各キャラ一つ、スペシャルモードでは何と2つずつのド派手な技が用意されている。



新たなる戦いが君を待つ。



キャラボイスもパワーアップ。


んうおりゃあ!!

さらにプレイステーション版の特典として、CPU戦の最終ボスを対戦で使うことができるのだ。あの人間を超えた絶対的パワーで、友達をヒネリ潰せ!!

(パイナップル頭巾)


な、な、なんだこいつは!?


「ほっ」とキメ!!



オラー!寝てんなー!!

飛鳥のご家庭アイランド

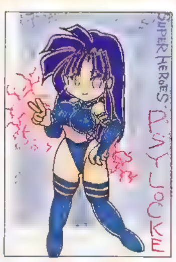
クイズ ゲームはな~に 読者版

彼氏探しの設定には自信がないとのことですが、私にもちょっと…(汗)。

前々回の答えは「ココナワールド」。ちなみに私はわかりませんでした。こんな情けない新担当なので、クイズを送ってくるときは正解はもちろん、ヒントもくだしゃい。



(千葉県 蟻部ジャマイカンふなさん)



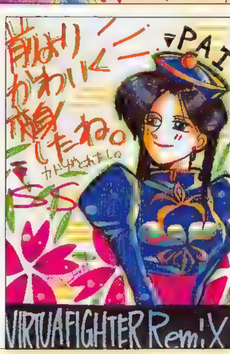
(福岡県 CHAR☆弥生さん)SS版攻略本は好評発売中だ(CM)。



(愛知県 華月涼さん)発売日がちょびっと延びて私も悲しいっス。



(大阪府 NATOさん)SS版はキャラが変わるらしい。ちなみに12月15日に発売だよん。

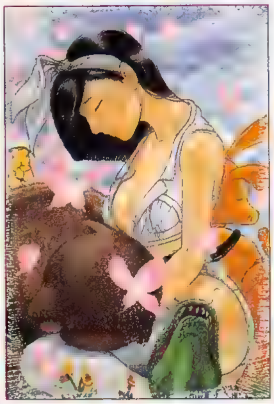


(千葉県 舜帝命さん)VF2ではよりリアルになったね。どう、カワイイ?ってカンジ。

採用者、正解者には抽選でテレカをプレゼント。



ゲーメストアイランドラブラブです！



⬆（沖縄県　DDK君）
☆楽園から、また戦士がひとり。風間準。



⬆（北海道　めろんあいすさん）
☆闘士たちの青春が蘇る。ゼロからの出発で夏が始まった。

振り返ると95 その2

今回は夏休み前に発売されたゲームあたりを振り返ってみましょう。格闘ゲームのイラストばっかりで、すべてのジャンルを振り返れないのが残念。編集部に寄せられるイラストの95・6％（11月22日調べ）は格闘ゲームイラスト。したがって、格闘以外のイラストは非常に採用されやすいぞ。いやマジで。



⬆（神奈川県　春彩あられさん）

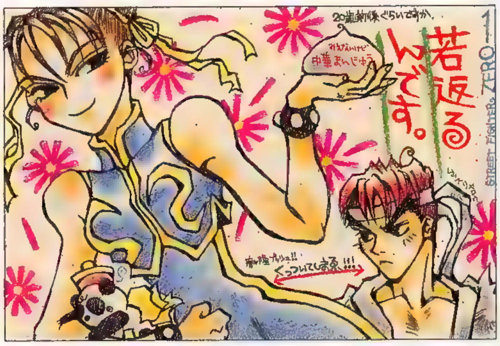
この前家の整理をやっとったら、押し入れの奥から（注：まだ引っ越して5カ月）なつかし一古VGMテープがわんさと発掘された。
恋のホットロックやサンダーセプターなぞ、濃い曲を立て続けに聴いて年甲斐もなく感傷にひたりまくり。今のVGMは音は良くなったけど、昔の曲のほうが映画的演出色とコンポーザーたちの開拓精神旺盛な意気込みがヒシヒシと感じられてええやね。個人的に。



⬆（鹿児島県　飯田昭子さん）
☆二人の魂がひとつになった時、何者にも負けない強さを生んだ。



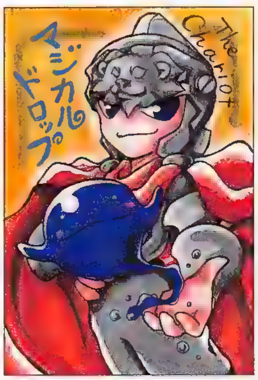
⬆（東京都　山口友実さん）☆紅の練気を操るニューフェィスも登場。その生き方は鮮烈でした。



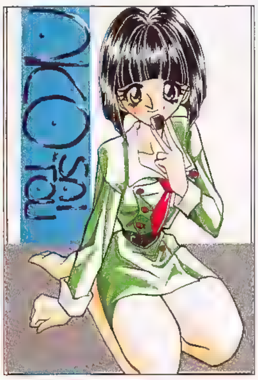
⬆（東京都　海苔たま子さん）
☆隆もチュンも初々しくなって再登場。スパッツがジャージに大誤解されちょった。

告知❤

「ときめきぱずるだま」発売のおかげで、編集部内で第2次ときめきクイーン論争が勃発。しかし自己主張の激しい編集部員のこと、議論はいつまでたっても平行線である。
そこでカラーアイランドでは「こーなったら読者の投稿イラスト数でNo.1を決めようではないか！」との打開案を採用。君のお気に入りなお嬢さんイラストをアイランドまで送ってくれー（カラー・モノクロ問わず）。
死人が出ないうちに早く送ってネ。



⬆（大阪府　浜咲悠也君）
☆初夏に登場したマジドロ。好き。



⬆（神奈川県　らいすた君）
☆春先に出たけど麻雀同級生。妙に興奮状態のハガキが多くてしこたまびびった。



⬆（高知県　ノンタンさん）
☆世界平和を企む三島（父）が主役に抜擢！　鉄拳2もこの夏の話題作だったー！



⬆（東京都　サガ夫世界一イイ君）
☆…太ってたよね。



今年もやります福袋'96


NOW PRINTING



■こんなアイテムが詰まってます！福袋限定のメルティクリアルーズリーフ、セガオリジナル・バーチャファイター2カレンダー。そして京か庵の等身大ポスターどちらか1点が入っているのだ。もちろんその他のアイテムも充実しているぞ。さらに500名様Wチャンスもあるからこれは凄い!!

福袋の受付期間は2月14日までで、発送は1月10日頃からです。ちょっと気長にまっててね。

'96福袋
価格4000円　送料：E
通販番号：TP-11

ジャッキー革ジャン大好評！早くも残りわずか!!

■限定500着のプレミアムアイテムということで、早くも残りわずかとなってきました。みんな、注文してくれてありがとう。

まだ手に入れるか迷っている君、お年玉をもらってGETしよう。急がないとなくなっちゃうぞ。


モデル／C・LAN兄

ジャッキー革ジャン　M
価格49800円　送料：E
通販番号：SG-22M

ジャッキー革ジャン　L
価格49800円　送料：E
通販番号：SG-22L

1996 GAMEST CALENDAR

ネオジオギャルズ



エス・エヌ・ケイのヒット作からヒロインだけを集めた涙もの。イラストは全点描き下ろしなのだ！作家陣は、さいとうつかさ・下北沢鈴成・TSUKASA　JUN・嵯峨栗生・夏元雅人・七瀬葵の各氏です。

NEOGEOギャルズ'96カレンダー
価格1800円　送料：E
通販番号：SS-149

闘神伝



プレイステーションなどではおなじみの闘神伝。そのキャラクターデザインを担当している「ことぶきつかさ」氏にイラストを頼んじゃいました！描き下ろし4点を含む贅沢仕様。これは納得の1作だ！

闘神伝'96カレンダー
価格1800円　送料：E
通販番号：TK-1

ときめきメモリアル



コナミの超ヒット作、ときめきメモリアル。なんとイラスト全点描き下ろしで作っちゃいました。しかも、ときめモカレンダーが買えるのはゲーメストだけ！これはもう買うしかないよね。

ときめきメモリアル'96カレンダー
価格1800円　送料：E
通販番号：K-27

※カレンダーは注文がいっぱいになり次第、締め切らせていただきます。



テレカケース





■新しいテレカケースが出来ました。今回はメルティと初登場のダークメルティの両面プリント。君の大切なテレカ24枚をメルティ&ダークメルティが守ってくれそうだ。

メルティテレカケース
価格1000円　送料：C
通販番号：G-24

今月のむーちゃん

■ボーナス先行入力でPower-Bookを購入。これで俺様の仕事もさらにパワーアップ！さらば150、君のことは忘れない…。



(沖縄県　たぬきのおきもの君)
☆次から糊付けはPAPER CEMENTでやると良いよ。



(岐阜県　笑君)
☆余裕で間に合ったりして。毒鏡マジックか？←ただ単に入稿遅いだけ。



(東京都　コドモ尻バズーカ様下僕壱号君)
☆そんなにバズーカが好きならば、今日から魚の目バズーカを名乗るが良い！



(山形県　李can'tさん)
☆おいっす！は割と好きぃみたいだなぁ。

ビデオ

サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣 2月7日発売予定!



■あのサムライスピリッツの最新作、斬紅郎無双剣を早くもリリース！修羅と羅刹の2モード、避けやガードくずしなどの新システム、新キャラを加えた12剣士の魅力をばっちり収録!! 予約受付中!!

侍魂斬紅郎無双剣ビデオ
価格4800円　送料：H
通販番号：GV-21



ザ・キング・オブ・ファイターズ'95ビデオ
価格4800円　送料：H
通販番号：GV-20
付録：京様エチケットブラシ



ストZEROビデオ
価格4800円　送料：H
通販番号：GV-19



ヴァンパイアハンタービデオ
価格4800円　送料：H
通販番号：GV-17
付録：魔剣しおりん



バーチャファイター2ビデオ
価格4800円　送料：H
通販番号：GV-15
付録：EXPLANATORY

豪血寺一族



お待たせしました、豪血寺一族カレンダー。人気の村田蓮爾氏描き下ろしクララ（子供バージョン）&キースは必見！
時間がかかっただけあって、かなりイイ感じにでき上がったぞ。オススメです。

豪血寺一族'96カレンダー
価格1800円　送料：E
通販番号：AT-8

ヴァンパイアハンター



異形のモンスターたちが暗躍する「ヴァンパイアハンター」シリーズの最新作。
人気のムックイラストをメインにまとめてみました。英文ストーリーはカプコンさんに作ってもらって、お得な感じ♡

ヴァンパイアハンター'96カレンダー
価格1800円　送料：E
通販番号：C-116

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95



エス・エヌ・ケイの人気キャラクターを集めたKOFシリーズ最新作！人気キャラ庵も加わってますますパワーアップ！
格好良いオフィシャルイラストと画面写真がナイスマッチ。

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95カレンダー'96
価格1800円　送料：E
通販番号：SS-148

ストリートファイターZERO



カプコンの代表作といえばやっぱりこれでしょう。ストリートファイターZEROカレンダー発売。
ムック用描き下ろしイラストが格好良い！

ストZERO'96カレンダー
価格1800円　送料：E
通販番号：C-117

マジック・ザ・ギャザリング読サビにも上陸!!

MTGスターター	MTGブースター	クロニクル	MTGエンパイア
価格1350円　送料：E	価格16200円　送料：E	価格17100円　送料：E	価格15000円　送料：E
通販番号：WOC6100	通販番号：WOC6700	通販番号：WOC6551	通販番号：WOC6505
ホームランド	MTGギフトボックス	アイスエイジスターター	アイスエイジブースター
価格16200円　送料：E	価格3000円　送料：E	価格1350円　送料：E	価格16200円　送料：E
通販番号：WOC6508	通販番号：WOC6550	通販番号：WOC6506	通販番号：WOC6507

品番 (ITEM#)	商品名 (TITLE)	内容物	備　考
WOC6100	マジック：ザ・ギャザリング スターターデッキ	1デッキ (カード60枚入り)	第4版
WOC6700	マジック：ザ・ギャザリング ブースターパック	36パックセット (1パック15枚入り)	第4版
WOC6551	マジック：ザ・ギャザリング クロニクル	45パックセット (1パック12枚入り)	エキスパンションカード
WOC6505	マジック：ザ・ギャザリング フォーリンエンパイア	60パックセット (1パック8枚入り)	エキスパンションカード
WOC6508	マジック：ザ・ギャザリング ホームランド	60パックセット (1パック8枚入り)	エキスパンションカード (10月に発売)
WOC6550	マジック：ザ・ギャザリング ギフトボックス	1箱 (カード120枚入り)	スターターデッキ2セット ＋グラスカウンターセット
WOC6506	アイスエイジ スターターデッキ	1デッキ (60枚入り)	MTGのエキスパンションと しても使えるカードゲーム



■読サビは通販なので、通常販売しているように、ブースターパック1袋…みたいな注文方法だと送料が大変になるのでスターターセット以外は箱売りです。
　ちょっとずつ欲しい人は、㋘屋各店で買えるのでそちらを御利用ください。

ゲーメストテレカ



岸部　理香子テレカ	西田　みかテレカ	夏目　由加梨テレカ	酒井　夏美テレカ	えみり・瞳テレカ	博美・まりのテレカ	麗奈テレカ	ミクテレカ
価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A
通販番号：VS-04	通販番号：VS-03	通販番号：VS-02	通販番号：VS-01	通販番号：VD-04	通販番号：VD-03	通販番号：VD-02	通販番号：VD-01



キムチームテレカ	怒チームテレカ	サイコソルジャーチームテレカ	女性格闘家チームテレカ	龍虎チームテレカ	餓狼チームテレカ	ライバルチームテレカ	主人公チームテレカ
価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A
通販番号：SS-147	通販番号：SS-146	通販番号：SS-145	通販番号：SS-144	通販番号：SS-143	通販番号：SS-142	通販番号：SS-141	通販番号：SS-140

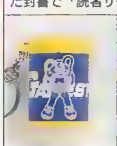
読者サービス部 通信販売 お申し込み方法

●読者サービス部の通信販売は本誌に付いている郵便払込通知票か郵便局の払込通知票でお申し込みください。
　※現金書留・銀行振込・電話でのご注文は受け付けておりません。
●ご入金後から商品のお届けまで20〜30日ほどかかります。1カ月たっても商品が届かない場合には電話でご確認ください。
●返品はお届けの商品が不良品か配送中の破損以外、交換を受け付けません。
●価格はすべて税込みです。
●ご注文の際には必ず、住所・氏名・電話番号・商品名・商品番号をはっきりとお書きください。

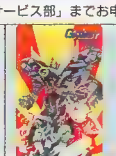
送料				
A	何個でも……100円	D	3個まで……200円	
B	2個まで……100円	D	4個以上……400円	
B	3個以上……200円	E	何個でも……500円	
C	1個なら……200円	F	何個でも……800円	
C	2個以上……400円	G	単品発送……800円	
		H	何個でも………(サービス)無料	

◆たくさんの商品を買った場合は、その中の送料で一番高い送料を送ってください（単品発送の商品は別扱いになります）。
　例：デビロット様テレカ1枚……100円(A)
　　龍虎2おとめ〜ずポスター1組(単品発送品)……800円(F)
　　ジャッキー革ジャン1着……500円(E)
　　極パロレポパ2冊……400円(C)
以上の商品を、一括注文された場合の送料はF＋E＝1300円となります。

通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封し、住所・氏名・年齢・電話番号を記入した封書で「読者サービス部」までお申し込みください。



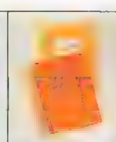
①コインホルダー：10点



②ゲレンジャーテレカ：20点



③吉崎観音テレカ：20点



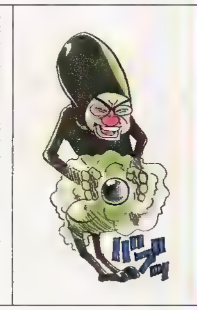
④システム手帳：30点



⑤ゲーメストプレスTシャツ:40点

郵便振替口座番号:00150-4-98420 株式会社 新声社
お問い合わせ先:読者サービス部 ☎:03-3293-9326(月〜金:AM10:00〜PM5:00)

毒錆戦闘員の叫び



(毒錆戦闘員　臍バズーカナベ)
☆今頃は慣れないファンタジーでも携わっているのだろうか…。

■こんちわーっす。カレンダー、ジャッキー革ジャン、福袋はどれも限定品。商品が品切れになり次第注文を打ち切りとさせていただきやんす。ジャッキー革ジャンはもうそろそろ品切れしそうなので、電話で確認してから注文してでやんす。

ゲ屋瓦板

瓦板第75号

新年あけましておめでとうございます!

初売りは特製福袋で運だめし! 今年もゲ屋はバリバリいくぜ

皆様、新年あけましておめでとうございます。今年もゲ屋をごひいきにね♡あっと、柄にもなくあらたまったらチャーミイみたいになっちゃった。さて1月はイベントたくさんーチェックーチェックー

新年は福袋から、これなくして何のゲ屋か?

さあやってまいりました!好例の福袋が今年は何とグレードアップしての登場となります。価格も4000円となるけど、どうして、中は充分納得してもらえる内容になってるよ。きっとOK!

- ●ゲーメスト大賞受賞ロゴ入りセガ特製VF2カレンダー
- ●ゲーメスト大賞キャラ賞受賞記念　京or庵等身大ポスター
- ●メルティルーズリーフバインダーor雑君保プオリジナルマグカップ

と、以上が主な内容です。いずれも今回限りのオリジナル商品だからこの次はないの。ホントだよ♡このほかにも様々なグッズでいっぱいの福袋、販売は初売りの2日から。いくぜ200万個(ウソ)。

注目!新年フェアはおめでたすぎ、よく読んでね

特報~なんと、過去3年間にわたりヒットをとばしつづけた、名作ゲーメストビデオが、1月いっぱい、全て4800円での超値下げ販売が実現します。もしかしたら、絶版となっていたタイトルも出てくるかも?とにかく夢の低価格!このチャンスをモノにしてね。

■お知らせ■
新年の営業は2日から。また、2日、3日の閉店時間は午後5時となります。ご注意を!

新商品ラインナップ

1/1~1/31(価格はすべて税込)

CD

1月1日	MEMORIESサントラ ▶ビクター ¥3900
	魔法騎士レイアースソングブック2 ▶ポリグラム ¥3000
1月10日	クォヴァディス主題歌シングル ▶ ¥1000
	クォヴァディスドラマCDVol.1 ▶ ¥2800
1月19日	リアルバウト餓狼伝説 ▶ポニー ¥1500 ★
	侍魂~斬紅郎無双剣アレンジ ▶ポニー ¥2500
1月24日	もっと!ときめきメモリアル JAN~featuring 紐緒結奈~ ▶キング ¥2800 ★
	スピードキング/対戦ぱずるだま ▶キング ¥2200 ★
	ドラグーンマイト ▶キング ¥2200
	新世紀エヴァンゲリオンBGMII ▶キング ¥3000 限定版
	バーチャコップ1&2 ▶東芝EMI ¥3000 ★ 2枚組
1月31日	バーチャファイター1&2ベスト ▶東芝EMI ¥3000 2枚組

ビデオLD

1月19日	スーパーフィギュア! ▶ポニー Ⓥ¥3800 ▶ポニー Ⓛ¥4800

雑誌

1月9日	鉄拳2 Act.2 ▶新声社 ¥1280 ★★★
1月予定	バーチャファイター2 SS版 ▶新声社 価格未定 ★★★★
	ストリートファイターZERO PS・SS両対応 ▶新声社 価格未定 ★★
	ときめきメモリアルForever with you CD付攻略本 ▶新声社 価格未定 ★★★☆☆

コミック

1月10日	KOF'954コマ決定版② ▶新声社 ¥580 ★★★
1月25日	速攻生徒会② ▶新声社 ¥520 ★★★★★
	ワールドヒーローズ2④ ▶新声社 ¥850 ★★★
	ストリートファイターZERO① ▶新声社 ¥550 ★★★★
	カプコン美少女戦士アンソロジー② ▶新声社 ¥780 ★★★

新世代機ソフト

発売中	バーチャファイター2 ▶セガサターン ¥6303
	闘神伝2 ▶プレイステーション ¥5974
1月26日予定	リアルバウト餓狼伝説 ▶ネオジオROM ¥34000

1月のイベントスケジュール

1月の月間イベント　闘神伝2 5人抜き(アーケード版)

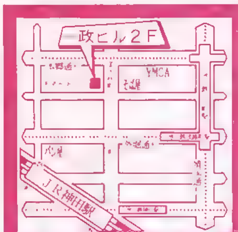
日	店	イベント
2日(火)	全店	初売りだョ!全員集合!! 福袋販売開始
6日(土)	東京	ムック直前 鉄拳2大会
	大阪	同上
	名古屋	同上
7日(日)	東京	VF2道場大会
	大阪	同上
	名古屋	同上
13日(土)	全店	コスプレイヤーの宴 参加者はコスプレした人のみのゲーム大会。東京、大阪はVハンター、名古屋のみ斬紅郎大会とします。尚、コスプレは何でもアリです。
14日(日)	全店	PS版ストZEROゲーム大会 東京店のみメーカーゲスト有!
15日(月)	全店	好例!成人の日フェア 当日は、同人誌も含めて、成年指定コミックなどを多数とりそろえます。冬コミの新刊もあるかも…?
20日(土)	全店	侍魂~斬紅郎無双剣大会 修羅でも羅刹でもOK!
21日(日)	全店	ときめきメモリアル対戦ぱずるだまゲーム大会(予定)
27日(日)	全店	ムック直前 マーブル・スーパー・ヒーローズ大会
28日(日)	全店	月間イベント決勝 闘神伝2大会



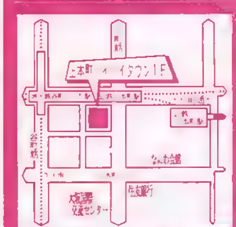
■1995.11 11月から12月にわたり都合7回開催されたゲ屋サイン会ツアー。君はお気に入りの作家さんに会えただろうか?次回も乞う御期待!写真は上から、東京、大阪、名古屋の順です。



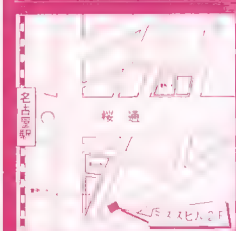
●東京店・1月の定休日8日



●大阪店・1月の定休日8日



●名古屋店・1月の定休日8日



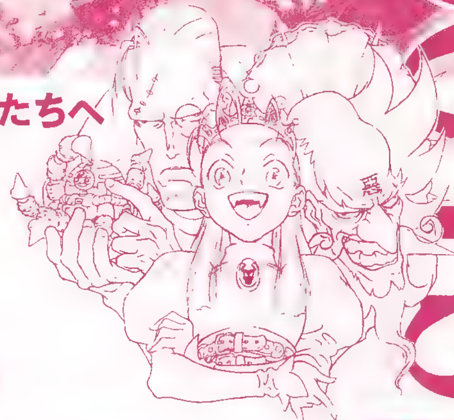
ゲ屋新年は2日から!!

★新年はゲ屋で始めよう!今年もやります「福袋」1月2日から販売開始だよ!!



CYBERBOTS

サイバーボッツ&パワードギアの熱烈なファンたちへの贈り物 by CAPCOM



キャラクター集合イラスト（描き下ろし）☆※
コンピュータ・グラフィックス☆
特別企画シェイド大解剖（描き下ろし）☆
ヴァリアント・アーマー徹底解説☆
キャラクター徹底解説（履歴書付き）☆
Dr. シュタイン・メカコレクション（描き下ろし）☆
豪鬼VA？【カプコン、藤原ひさし、弓島まこと、RYU-TMR、はん、落合眞太郎】
VA操作法☆
エンディング集☆※
没設定線画集☆※
サイバーボッツ用語辞典☆
……etc（サイバーボッツ設定資料集の目次から一部抜粋）

☆サイバーボッツ
※パワードギア

欲しくなったあなた、いますぐ書店に注文よ！　これで1996年は大吉!?



すでに買ってくれたあなたにだけ、こっそり教える**〈オペレーターのお姉さんからの耳寄り情報〉**
もう気づいた人も多いかな？　まだの人はカバーを開いて表紙を見てご覧、そして裏もね♡
・綴じ込みのアンケートハガキにて、ぜひ感想を聞かせてね。お・ね・が・い・よ♡



編集：書籍編集部

永久保存版　ゲーメストムックVol.20 カプコン完全監修

サイバーボッツ設定資料集

CYBERBOTS the Material for an Official Book

定価1800円（税込み）A4判／128ページ

絶賛発売中！

ゲーメストムックVol.21

ゲーマー最終形態 ARCADER アーケーダー

アーケードユーザーのファーストエイドに役立つ１冊

絶賛発売中 定価880円

さあみんな、出たぞアーケーダームック。満を持してついに出た!! もう当然買ってくれたよね。このアーケーダームックではコントロールボックスを自分で作る方法を４ページにわたってくわしく解説しているぞ！写真もふんだんに使ってよくわかるようになっている。本屋で見たらまず開いてみてくれ！もう作りたくなること間違いナシだ。価格は880円。さあ本屋にダッシュだ!!

●このコーナーでは、通販初心者用のあて名カード用シール入り『通販申込マニュアル』を通販しています。「どうやって通販を申し込んだらいいのか分かんない」という人は、封筒に80円切手を2枚入れて「〒101東京都千代田区内神田1-11-4藤吉ビル ㈱新声社ゲーメスト編集部「DOHJIN誌通販申込マニュアル」係」に送ってください。ただし封筒裏に差出人（つまり君）の住所、氏名を絶対に書き忘れないでね。

通販で本を買う人へ★

●このコーナーに掲載された同人誌の通販申し込みをする場合、指定による定額小為替や切手のほかに、売り切れ時返信用の80円切手、手紙、あて名カード（シール）を必ず同封してください。電話厳禁！

DOHJIN'S CORNER

担当：APAPA

①本のタイトル、判型、頁数。
②発行団体名と通販申込先。
③通販での値段（本の代金&送料）および送金方法。
④どの号に掲載を希望するか。（例「4月15日発売号までに」）
⑤通販申込を受け付ける期間。（例「売り切れるまで」）
⑥本のセールスポイントなど、読者への簡単なメッセージ。

☆伝言板には会員募集や執筆者募集、イベント情報などをハガキサイズで『○月△日発売号までに掲載希望』と必ず表に書いて指定してください。

「このコーナーには大手サークルじゃないと載らない」なんてタワゴトをほざいてる人がいるみたいだけど、ばかばかしくって話にならんぞ。だってそれ、僕に何の得がある？ くだらないひがみ根性や、自己正当化はやめて、少しでもいい本が作れるように、前向きな努力をしましょう。

投稿規定

☆伝言板も同人誌も、非常時連絡用の住所、氏名、年齢、性別、電話番号を、掲載しませんので必ず書いてきてください。ない場合は書類不備で没にします。どちらあての物も、2月15日発売号締め切りは1月5日、2月29日発売号締め切りは1月20日必着です。

☆同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。不備のものは、選考時に不利になります。

同人誌紹介

値段は送料込みです。

ごもくずし



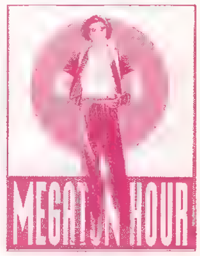
あかつきごもく個人誌、B5判40頁オフ、表紙カラー。500円の無記名小為替+240円切手にて。

「格闘ゲーム中心のゲーム本です。ちょっぴりエッチなマリオも見れるよ♡」

モリ&フェリ、京&紅、風魔&女半蔵、クララ&キースなどのショートギャグ。ネタはちょっとした思いつき程度だけど、ノリ良く読めるマンガにきっちり料理されてる。

（〒181 東京都三鷹市下連雀1-28-23 コーポ吉野205号 海老沢昌子）

MEGATON HOUR 1



MEGATON HOUR発行、B5判44頁オフ、表紙カラー。700円の無記名小為替+240円切手にて。

「KOF'95中心のギャグ&パロディ本です」

庵（BJ）&京（ピノコ）のブラックジャックなど、変なドタバタギャグの本。京中心に、庵、紅丸、怒チームなど。

（〒631 奈良県奈良市宝来4-26-23 星野美枝子）

れせぷしょん



人民大移動発行、B5判32頁オフ、表紙カラー。450円分の無記名小為替+270円切手にて。

「ちょっとキャラが片寄ったハンター本です。間の抜けたギャグ好きの方にどーぞ♪」

表紙の面々&ザベ、ガロ中心。ギャグの見せ方は、要修業。絵柄のかわいさは、のばせれば武器になりそう。

（〒272 千葉県市川市南八幡3-3-6 アルカディア21-203 薦田静子）

最強伝説



うさぎ会発行、B5判88頁オフ、表紙カラー。1000円の無記名小為替+240円切手にて。

「格ゲーちゃんぽん。男キャラの出番が多いギャグ本です」

内容がやや散漫で、頁数のわりに読み応えが弱いが、一つ一つのショートギャグ自体のレベルは総じて高い。

（〒358 埼玉県入間市東藤沢7-38-11 菊池摩美）

BEE DAMA



STRIPE DRAGON発行、A5判38頁オフ、表紙カラー。300円の無記名小為替+190円切手にて。

「パステルのネタ中心のツインビー本です」

パステル、ライト、まどか中心の1頁ギャグメイン本。ツインビーファン以外の人を巻き込むパワーはないが、ファンで表紙がOKならば買い。

（〒240 神奈川県横浜市保土ケ谷区狩場町300-13 西山充俊）

まいどあり



SUPER平成エドモンド一家発行、B5判40頁オフ、表紙カラー。500円の無記名小為替+240円切手にて。

「闘神伝のギャグオンリー本。ホーファイ除のオールキャストの楽しい本です」

なかなか勢いのあるギャグの14連打本。なぜかエリスだけ、突然妙にロリロリしてる。

（〒193 東京都八王子市寺田町432-50-207 渡辺京方 SHE係）

RI-BON



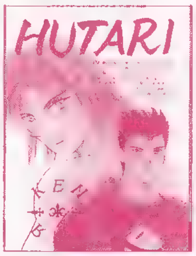
エドガーを犯罪者にする会発行、B5判44頁オフ、表紙3色。500円の無記名小為替+270円切手にて。

「エド×リル エド×リル エド×リル エド×リル エド×リル……以上」

キザでちょっと抜けたエドガーと、元気で子供なリルムのラブストーリー。FFVI本。カップル賛同者は買って幸せ。

（〒233 横浜市港南区上永谷1-7-48 葛西洋子）

HUTARI



爆裂団発行、B5判44頁オフ、表紙カラー箔押し。600円の無記名小為替+270円切手にて。

「STREET FIGHTER IIVのリュウ受け本です」

ケン×リュウのショートシリアス&ギャグ本。ややありがちなネタに寄りすぎ。オリジナリティの追求を望む。

（〒420 静岡県静岡市両替町1-7-6 海野友紀）

DARLING NIKKI



PONPALAS発行、B5判44頁オフ、表紙カラー箔押し。800円の無記名小為替+240円切手にて。

「浅井市子個人誌ヴァンパイアハンター本18禁です」

ガロン×フェリ、ザベル×レイレイとゲストによるモリ×フェリなど。Hな絵を並べて漫画にするんじゃなくて、Hな話を漫画にしてほしいな。泪泪は独自のキャラに仕上がってきてイイかも。18禁。

（〒814 福岡県福岡市早良区原8-35-3 川上リカ）

操縦竿



ばくはつBRS発行、B5判76頁オフ、表紙カラー。1000円の無記名小為替+270円切手にて。

「ツインビーキャラによるH本です。通販は96年2月20日までにお願いします」

パステル、まどかメイン。ちょっと鬼畜入り気味。18禁。

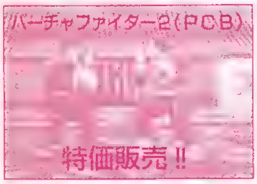
（〒860 熊本県熊本市本荘3-8-20-201 岡田寛）


平成8年3月24日(日) 沖縄県那覇市教育福祉会館
★超熱血 健全本同人誌即売会!!(H物は×)
★ホビーマーケット(おもちゃ・プレミアグッズ等)
★コスプレダンスパーティー
★etc…
只今参加サークル募集中!
(スペース700円)
くわしくは80円切手同封で
〒169
東京都新宿区大久保
2-8-26
星野竹千代まで(ペコ)
きっと…すごいものを発見するよ
AHBα
■突発ゲームサークル、アッサーヒルバーンが帰ってきた! TRPGからアーケードまで、ハード・ジャンル問わず。興味を持たれた方は80円切手同封にて下記まで。
(前会員様達にはお説びをしたいのでぜひ御一報を)
〒651 神戸市 中央区 中島通 1丁目 1-25 303号
佐伯方 「A・H・BX」まで。
ヴァンパイアハンター
フルカラー B5×10枚 1セット 200円(為替)
送料(1セット)=190円(切手)
※2～4セット=270円切手
お申し込みは、無記名小為替と送料分切手+あて名シール+80円切手まで。
(〒542)大阪府大阪市中央区日本橋2-2-3-805号
鮫島方 V・H係まで。
レイレイ便セン作りました。
サークル参加大ぼしゅう!
日 3月24日(日) 11:00～15:30
場 長岡京市立産業文化会館 100SP募集
内 ゲームONLYオールジャンル同人誌即売会 ゲーム大会、イラスト大会、コスプレ大会、有。
スペース代 1SP 800円 2SP 1400円(直接のみ)
問い合せ先→
〒617 京都府長岡京市
★便せん★
● ヴァンパイア B5 2種×5枚 3色グラデ ¥100
● ギャラクシーファイト B5 1種×10枚 フルカラー ¥200
送料 2セットまで190円切手、3セット以上 270円切手にて。
代金は無記名小為替でお願いします。
お申し込みは 80円切手(返信用)同封で 下記までよろしくお願いします。
〒739-17
広島市安佐北区
口田3丁目14-20
岩口雅美まで
会員ボッシュー!!
ゲーム中心の、超ユロツサークルです。今回は確実に入会出来る方のみ募集(笑)という事で、80円切手3枚を下記住所まで。ご搭入下さい。会費:半年¥1000+90円切手3枚。2ヶ月に1回会報、年に1回会誌発行(これは、との表紙…)
〒329-22 474-10
塩谷郡塩谷町玉生
会員募集
王立スモルニィ女学院祭
♡アンジェリークFANの集い♡
1996年2月4日(日) 大阪国際センター
10:30～同人誌展示即売会
13:00～ お茶会
イラコン有! コスプレ有! お茶会ではゲーム大会など予定してます♡
くわしくは→
〒543 大阪市天王寺区勝山1丁目
久住真Ⓐ係
会員様募集!
ゲーム中心よろずサークル「じゃすとこみゅにけーしょんず」では、会員様を募集中です。
■健全なサークルです。
名古屋のイベント中心に活動しているでやんす。近場の人であれば、ゲーム大会を行っているんで、入ってください。女の子、絵が書ける人大歓迎でやんす。連絡は、下記まで。
〒473
愛知県豊田市高丘新町天王4番地
橋本健 まで
俺?まだまだ「侍魂」命、だぜ?
そんな貴方を待ってます…
「侍魂」オリジナル投稿誌本【創刊号】
執筆者&アンケート回答者、就募集!
〒300-15 茨城県北相馬郡藤代町
光風台3-1-7 川又方「侍」係
MIKE'S PARKでは
会員募集中でーす。
ゲーム中心よろずサークルです。みなさんで"わいわい"やりましょう。
詳細は80円切手同封にて、
〒192 東京都八王子市大和田町
4-8-11 市営1-13
丹沢一洋 まで。
※切り離し お手紙まってまーす。

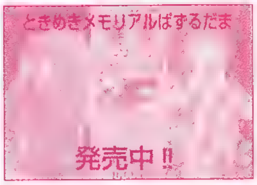

トラのあな
新書 古書
取り扱い品目
美少女コミック
同人誌・同人ソフト
各種イベントカタログ
まんが・趣味本など
秋葉原の虎の穴で貴方の作品を置きませんか?
H 同人誌 委託 同人ソフト 買切り 大募集
まず! TELにて御連絡後見本誌、見本ソフトを御送りください。
(注)当店では海賊版同人誌の取り扱いは致しておりません。
営業時間
1号店
2号店
手放すなら、価値の判断できる虎の穴で
全国のHコミック同人誌求む!
御電話で連絡後、宅配で御送り下さい。
50冊以上の方 着払いOK!
詳しくはTELにて。
(注)着払いは、成年コミック・同人誌に限る。
JR秋葉原駅徒歩2分
1号店
☎03-5256-2102
2号店
☎03-5256-2055
コミック 虎の穴
1号店拡張OPEN!
古書スペースが2倍に

夢の基板が簡単ローン(3～36回)でキミのお手元に!!ゲームはナマモノですのでホットなうちにお召し上がりください。

バーチャファイター2(PCB)



ときめきメモリアルぱずるだま



鉄拳2 Ver.C



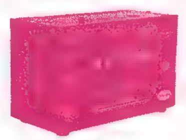
ソウルエッジ



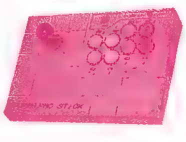
あ行	
マルチメイトテニス	9,000
アルゴスの戦士	16,000
アグレス	5,000
アップンダウン	32,000
R-TYPE	10,000
R-TYPE LEO	15,000
アテナ	28,000
1942	9,000
1943	10,000
1943改	10,000
イチダントアール	9,000
イーアルカンフー	9,000
ウルトラ警備隊	20,000
ウルトラマン倶楽部	4,000
ヴァンガードII	22,000
WiZ	22,000
ウルフファング	33,000
ウルトラマン	3,000
ヴィマナ	7,000
ウルトラ闘魂伝説	6,000
ウォリアーブレード(H付)	35,000
エイトフォース	12,000
F-1グランプリ	2,000
ASO	18,000
SDガンダム・サイコサラマンダー	4,000
エイリアンシンドローム	25,000
SRD	7,000
エドワードランディ	55,000
SAR(P無)	5,000
エリア88	63,000
エクストリームダウンヒル	15,000
大江戸ファイト(ノーマル)	7,000
か行	
ガンフォース	8,000
海底大戦争	23,000
カイロスの館(US)	5,000
カンガルー(US)	5,000
ガンフロンティア	35,000
機動戦士ガンダム	5,000
機動戦士ガンダムEX-REVUE	12,000
銀河任侠伝	17,000
キックスタート	9,000
強行突破(US)	4,000
Qバート	45,000
クレイジークライマー(US)	23,000
グランドストライカー	5,000
グレート1000マイルズラリー	15,000
クイズ&ドラゴンズ	6,000
ゲーム天国	特価
ゴールデンアックス	6,000
恋のホットロック	75,000
魂斗羅	7,000
ゴジラ	8,000
さ行	
サッカースーパースターズ	TEL
サイドアームス	9,000
サンダークロス	20,000
サーカスチャーリー	9,000
西遊降魔録	3,000
ザインドスリーナ	15,000
サンセットライダーズ	18,000
サイバトラー	13,000
ザクソン	15,000
ジオストリーム	20,000
上海	5,000
シティボンバー	12,000
シンプソンズ	13,000
ジョイフルロード(H付)	25,000
少林寺への道	3,000
シャドーフォース	12,000
ジェミニウイング	9,000
Jリーグ1994	5,000
ジャッキーチェン	TEL
スーパーフォーミュラ	2,000
ストリートスマート	3,000
スーパー魂斗羅	28,000
戦場の狼	9,000
スパルタンX	7,000
スクランブルフォーメーション	25,000
XEXEX	20,000
セルフィーナ	9,000
た行	
ダライアス外伝	68,000
ダンプ松本	9,000
XXミッション	9,000
ダイナマイトダックス	16,000
ダークシールII	8,000
ターボフォース	8,000
達人	6,000
達人王	15,000
WWFスーパースターズ	2,000
タンクバスターズ	9,000
ダブルドリブル	3,000
タントアール	4,000
チェルノブ	22,000
チャンピオンレスラー	2,000
超時迷宮レジオン	9,000
ツインイーグルII	20,000
テディボーイブルース	30,000
天聖龍	6,000
テスプレイド	6,000
DDクルー	5,000
テキパキ	7,000
天地を喰らうII	15,000
特殊部隊ジャッカル	10,000
特殊部隊ジャッカル(US)	6,000
牌砦	5,000
闘神伝2	新発売
ドリフトアウト'94	15,000
登龍門	6,000
ドラゴンボールZ	15,000
ドラゴンボールZ2	25,000
ドラゴン忍者	7,000
トライゴン	15,000
ドンキーコング(US)	15,000
ときめきメモリアルぱずるだま	神龍価!!
な行	
ナックルジョー	12,000
ナイツオブザラウンド	13,000
忍者プリンセス	28,000
ニュージーランドストーリー	6,000
熱血高校ドッジボール部	1,500
ノストラダムス	18,000
は行	
バーチャファイター2(PCBキット)	特価
バトルレーンVol.5	7,000
バトルシャーク	8,000
バイオレンスファイト	10,000
バトルクロード	12,000
パーフェクトソルジャー	16,000
バルーンブラザーズ	3,000
ハル21	15,000
ハレーズコメット	10,000
バブルボブル	22,000
パラメデス	2,000
バース	22,000
バックグン	27,000
バイパーフェイズワン(旧Ver.)	38,000
バイパーフェイズワン(新Ver.)	48,000
ヒットジアイス	2,000
ピンポンキング	6,000
Bーウイング	8,000
ピットファイター	7,000
飛翔鮫	3,000
ファイティングバイパーズ	発売中!!
フロッガー	10,000
プログレス	10,000
ブロックブロック(P無)	2,000
ファイナルファイト	13,000
フリッキー	28,000
ぷよぷよ	8,000
ブラックドラゴン	18,000
富士山バスター	7,000
ファンタジーゾーン	20,000
ぽいっと	5,000
ポパイ(US)	20,000
ホラーストーリー	7,000
ま行	
マッスルボマー	10,000
マウサー(US)	12,000
マリオブラザーズ	22,000
マリオブラザーズ(US)	15,000
マクロス	12,000
マクロスII	10,000
魔法警備隊ガンホーキ	9,000
Mr. DO!	10,000
Mr. DO'sキャッスル	13,000
ムーンパトロール	9,000
ムーンエイリアン	23,000
メガゾーン(US)	15,000
メイズブフロット	13,000
メタルブラック	42,000
や行	
U.S.ネイビー	19,000
ら行	
ラストミッション	12,000
ラビリンスランナー	12,000
雷電II	38,000
雷電DX	48,000
雷牙	7,000
リングの王者	2,000
リターンオブザインベーダー	12,000
レディバグ(AMP無)	12,000
レインボーアイランド	15,000
レッスルウォー	4,000
ロストダンプ	7,000
ロードランナーI	25,000
ロボコップ	6,000
ロードランナーII	20,000
わ行	
ワールドウォー(US・P無)	12,000
ワールドカップ'94	5,000
ワードナの森	3,000
ナムコ	
グレートスラッガーズ	3,000
ブラストオフ	20,000
スプラッターハウス	20,000
コズモギャングザパズル	3,000
モトス	43,000
ゼビウス	19,000
ドラゴンバスター	30,000
ドラゴンスピリット	38,000
ギャプラス	19,000
Vシュート	5,000
タンクフォース	9,000
ギャラガ	15,000
鉄拳2 Ver.C	特価
コズモギャングザビデオ	15,000
ベラボーマン(P付)	70,000
アウトフォクシーズ	38,000
ディグダグ	19,000
ドルアーガの塔	63,000
ニューマンアスレチック	8,000
ソウルエッジ	予約受付中
ナムコクラシックVol.1	特価
マッハブレイカーズ	25,000
麻雀	
七次元の妖精達	2,000
スーパーリアル麻雀PIV	18,000
麻雀狂時代	2,000
カルチャースクール	3,000
個人教授	2,000
麻雀クリニック	3,000
早くヤッてよ	2,000
狙え!トップスター	3,000
スーパー㊙版	18,000
キャンパスハンティング	2,000
スーパリアル麻雀PV	22,000
カプコン・CPシステムII	
CPシステムIIマザーボード	特価
X-MEN(ロム)	特価
ヴァンパイア(ロム)	8,000
スーパーストII	18,000
スーパーストIIX	23,000
サイバーボッツ(ロム)	特価
ヴァンパイアハンター(ロム)	大特価
ストリートファイターZERO(ロム)	大特価
ダンジョンズ&ドラゴンズ(ロム)	特価
パワードギア(ロム)	特価
エイリアンVSプレデター(ロム)	特価
マーヴルスーパーヒーローズ	特価
マーヴルスーパーヒーローズ(ロム)	特価
19XX	予約受付中
業務用NEO-GEO	
ネオジオ1本用ハード	特価
餓狼伝説リアルバウト	新発売
真サムライスピリッツ	3,000
ザキングオブファイターズ'95	特価
サムライ斬紅郎無双剣	35,000
リーグボーリング	3,000
餓狼伝説3	3,000
餓狼伝説スペシャル	1,000
ソニックウイングス2	5,000
ソニックウイングス3	特価
ステークスウイナー	特価
ダブルドラゴン	7,000
その他多数	

中古基板高く買います

シグマ電子(中古もあります)



AV-5000 ¥26,000



シグマ-8000 ¥15,800

セガ



エアロテーブル(中古) ¥68,000

セガ



ニューアストロシティ ¥特価

ボードA



ボードマスター ¥48,000

KIC



パナツインロング ¥38,000

宇宙堂おすすめのゲーセンへ今すぐGO!!
新作早い、ヤンキーは来ない、安いオール10～30円
名古屋は天白区八事交差点のももたろう
名古屋は昭和区曙通のゴジラ屋
春日井は不二ヶ丘のゲームセンターリサ

新品・レトロ基板の予約OK!!

(欲しい基板を貴方のためにおさがしします。)

通販は
ヤマトコレクトサービス(代引)か現金書留にてお願いします。

店売は
前日までに予約してからおこし下さい。

(株)宇宙堂

〒462 名古屋市北区下飯田4-6-2
営業時間 朝9:30～深夜12:00
TEL 052-916-1407
FAX 052-916-1502 (FAX注文OK)

JACCS
Orico
ローンもOK

㈱ティー・エム・シー ジャパン Presents

基板 タイムマシン 基板

今が旬です、TELにて確認。

マーヴル・スーパーヒーローズ	ロックマン・ザ・パワーバトル	エレベーターアクションR
ストZERO	ストリートファイター ザ・ムービー	バブルシンフォニー
ヴァンパイアハンター	CPⅡシステム	アウトフォクシーズ
サイバーボッツ	ファイティングバイパーズ	ナムコクラシックVol.1
ヴァンパイア	ずんずん教の野望	鉄拳
エイリアンVSプレデター	バーチャファイター2.1	鉄拳2 Ver.B
パワードギア	ツインビーヤッホー!	ザ・グレイトラグタイムショー
X-MEN	ツインビーヤッホー!(ロム)	サムライ斬紅郎無双剣
スーパーストⅡX	ドラグーンマイト	KOF'95
スーパーストⅡ	ドラグーンマイト(ロム)	KOF'94
ダンジョンズ&ドラゴンズ	F-3システム	SR花札恋こいしましょ
スーパーマッスルボマー	ダライアス外伝	

シューティング

グラディウスⅢ	30,000
極上パロディウス!	21,000
メタルブラック	55,000
レイフォース	65,000
アレスの翼	13,000
出たな!!ツインビー	8,000
パロディウスだ!	8,000
ガンホーキ	13,000
フィグゼイド	10,000
ギャロップ	10,000
ファンタジーゾーン	15,000
ハイパーデュエル	15,000
ASO	15,000
F/A	17,000

大型

基本的にPCBのみ。キット売りもあります。

スーパーモナコGP	15,000
アウトラン	30,000
アフターバーナーⅡ	23,000
サンダーブレード	15,000
ターボアウトラン	32,000
スーパーハンクオン	35,000
OPサンダーボルト(G付)	10,000
ポールポジション2	3,000
ハブルトラブル	23,000
ファイナルラップ	7,000
ワールドラリー'91	8,000
ウェック・ル・マン24	18,000
ハイパークラッシュ	18,000
ビーストバスターズ(G付)	8,000

麻雀

スーパーリアル麻雀PV	24,000
スーパーリアル麻雀PⅣ	10,000
セーラーウォーズ	20,000
ファイナルロマンス	18,000
麻雀プリンセスリーグ	8,000
麻雀吉本劇場	5,000
スーチーパイ	13,000
スーチーパイ2(ロム)	3,000
ねるとん牌鯨団	2,000
麻雀放浪記	5,000
麻雀レモンエンジェル	10,000
ウルトラ㊙麻雀	3,000
花のモモコ組	4,000
麻雀同級生	25,000

アクション&格闘

ザキングオブドラゴンズ	18,000
ナイツオブザラウンド	18,000
天地を喰らう	32,000
天地を喰らうⅡ	17,000
マッハブレイカーズ	25,000
バーニングライバル	20,000
クライムファイターズ2	8,000
シュマイザーロボ	15,000
美少女戦士セーラームーン	28,000
イーアルカンフー	12,000
バーチャファイター(H付)	28,000
スプラッターハウス	35,000
デスブレイド	8,000
天外魔境真伝	7,000

オールド

サイキック5	20,000
ダイナミックスキー	25,000
グレートソードマン	15,000
ティンスター	10,000
ジャイラス	15,000
サイオン	22,000
マグマックス	4,000
クラッシュローラー	12,000
五目ならべ	5,000
ペンゴ	5,000
インベーダー(白黒)	43,000
インベーダー(カラー)	43,000
ムーンパトロール	10,000
新入社員とおる君	8,000

パズル&クイズ

テトリス	7,000
ぷよぷよ	8,000
登竜門	5,000
タントアール	3,000
フラッシュポイント	3,000
殿様の野望2	5,000
クォース	4,000
エメラルディア	4,000
ティンクルピット	7,000
テキパキ	17,000
マイルスマイル	20,000
クイズ365	3,000
ぐっすんおよよ	8,000
ソルダム	5,000

ハード&筐体

ポニー18インチ筐体(2L12B)	28,000
ニューアストロシティ(新品)	200,000
18インチモニター	10,000
18インチ高解モニター	20,000

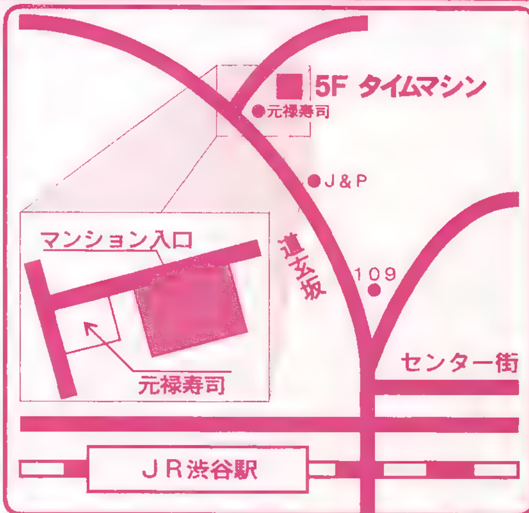
ビデオ・RGBコンバーター(完成品) 9,800
業務用モニターに家庭用ゲームが簡単に映せるし、ビデオデッキを使えばTVも見れる!!

シンクロ&ノーマル連射回路ユニット

ノーマル連射	1,500
シンクロ連射	2,000

どちらも完成品です。接続がわからない方はこちらで配線いたします。

★価格リストはハガキでお申し込みください。不定期発行ですが、無料でお送りしています。
★在庫・価格は常に変動しています。電話・来店でご確認の上、注文してください。
★各種筐体(大型筐体も含む)は在庫確認の際にサイズをお知らせ致しますので、筐体が搬入可能かを確認の上、注文してください。
★お買い上げの基板は全て着払い(代引きは除く)でお届けします。
★通信販売は「銀行振込み」「現金書留」「コレクトサービス」の3種類があります。ご注文の際にはっきりと指定してください。
★コレクトサービス(代金着払)は高額な品物ほど手数料がかかり割高になりますので気を付けてください。
★ハーネス等の製作・質問もやってマス。気軽にTELください。
★大型筐体ジャンクパーツ(ハンドル・スティック・シフトギア・アクセル・ブレーキペダル等)も店内で販売してるから、是非!絶対!!に御来店ください。



〒150 東京都渋谷区道玄坂2-15-1
ノア道玄坂517号室
TEL.03-3462-4541
年中無休 営業時間/11:00AM~7:00PM

全国通販 お電話1本で簡単申し込み

らくらく分割払い
全国どこでも
月々¥3,000からローンOK

●SHUWAローンおすすめセット

★ほかの商品とも、自由な組み合わせでローンが組めます。
★地方の方もローンが組めます。（ローン用紙を郵送致します。）
★店頭にてローン即決できます。印鑑、身分証明、預金通帳をご持参ください。
（18歳以上の定職がある方に限ります。学生の方はご両親の保証人が必要です。）

■基板

ストZERO基板（中古）
¥72.100（税込）

初回¥ 6.915	¥ 6.500×11回
〃 ¥ 4.231	¥ 3.500×23回

ザキングオブファイターズ'95(中古)
¥51.500（税込）

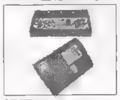
初回¥ 5.411	¥ 4.600×11回
〃 ¥ 3.939	¥ 3.800×14回

ダライアス外伝基板（中古）
¥122.570（税込）

初回¥11.207	¥11.100×11回
〃 ¥ 6.044	¥ 6,000×23回
〃 ¥ 7.781	¥ 4.200×35回

■基板・コントロールBOXセット

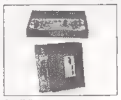
ストZEROベガセット



ストリートファイターZERO
ベガ9000DX
ハーネス
¥126.180（税込）

初回¥11,833	¥11,400×11回
〃 ¥ 7,986	¥ 6,100×23回
〃 ¥ 5,304	¥ 4,400×35回

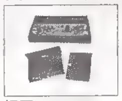
ダライアス外伝・ベガセット



ダライアス外伝
ベガ9000DX
ハーネス
¥176.130（税込）

初回¥16,658	¥15,900×11回
〃 ¥ 9,187	¥ 8,600×23回
〃 ¥ 8,916	¥ 6,100×35回

ザキングオブファイターズ'95・MV-1・ベガセット



ザキングオブファイターズ'95
ベガ9000DX
ハーネス
¥104.550（税込）

初回¥10,308	¥ 9,400×11回
〃 ¥ 5,567	¥ 5,100×23回
〃 ¥ 6,025	¥ 3,600×35回

ストZERO・ヴァンパイアハンター・ベガセット



ストリートファイターZERO
ヴァンパイアハンター
ベガ9000DX
ハーネス
¥167.380（税込）

初回¥15,937	¥15,100× 5 回
〃 ¥10,399	¥ 8,100×11回
〃 ¥ 8,362	¥ 5,800×23回

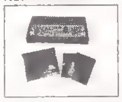
鉄拳2 Ver.B・ベガセット



鉄拳2 Ver.B
ベガ9000DX
ハーネス
¥288.920（税込）

初回¥27,129	¥26,100× 5 回
〃 ¥15,238	¥14,100×11回
〃 ¥11,348	¥10,100×23回

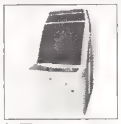
KOF'95・パルスター・ゴウカイザー・MV-1・ベガセット



KOF'95・パルスター
超人学園ゴウカイザー
ベガ9000DX
ハーネス・MV-1
¥216.820（税込）

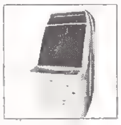
初回¥20,213	¥19,600× 5 回
〃 ¥11,000	¥10,600×11回
〃 ¥ 7,800	¥ 7,600×23回

■SEGAアストロシティ筐体



ファイティングバイパーズ（アストロ筐体）
¥782.000（税込）

初回¥17,473	¥70,900×11回
〃 ¥39,046	¥38,300×23回
〃 ¥29,519	¥27,400×35回



バーチャファイター（アストロ筐体）
¥203.940（税込）

初回¥18,525	¥18,480×11回
〃 ¥11,970	¥ 9,900×23回
〃 ¥ 9,035	¥ 7,100×35回

コナミ	
Mr.五衛門	¥9,800
恋のホットロック	¥140,000
極上パロディウス	¥39,800
極上パロディウス（ロム）	¥15,000
ガイアポリス	¥28,000
エスケープキッズ	¥18,000
サプライズアタック	¥10,000
少林寺への道	¥10,000
スーパー魂斗羅	¥48,000
XEXEX	¥40,000
ニューメインスタジアム	¥20,000
パロディウスだ！	¥10,000
ハイパーオリンピック	¥18,000
魔獣の王国	¥100,000
ツインビーヤッホー！	¥35,000
ファイナライザー	¥8,000
イーアルカンフー	¥20,000
メガゾーン	¥9,800
ゴルフィンググレイツ2（ロム）	¥10,000
ドラグーンマイト	¥70,000
サンダークロス	¥22,000
サンダークロス2	¥28,000
エイリアンズ	¥20,000
グラディウスII	¥40,000
グラディウスIII	¥40,000
プレミアサッカー	¥20,000
対戦ぱずるだま	¥38,000
沙羅曼蛇（海外）	¥36,000
タイトー	
レイフォース	¥78,000
パズルボブル	¥30,000
スーパーQix	¥10,000
究極タイガー	¥14,800
黄金の城	¥38,000
エレベーターアクション	¥29,000
嗚呼栄光の甲子園	¥10,000
アルバレスタ	¥10,000
火激	¥5,000
スペースインベーダーDX	¥68,000
スーパーマン	¥30,000
タイガーヘリ	¥10,000
ダイノレックス	¥18,000
ダライアス外伝	¥119,000
大旋風	¥10,000
忍者キッズ	¥15,000
バイオレンスファイト	¥18,000
ハレーズコメット	¥20,000
バブルシンフォニー	¥130,000
バブルシンフォニー（ロム）	¥50,000
MJ-12	¥23,000
カイザーナックル	
カイザーナックル（ロム）	¥5,000
ヴォルフィード	¥19,800
ラスタンサーガII	¥39,000
ルナーク	¥15,000
エレベーターアクションリターンズ	¥98,000
メタルブラック	¥69,000
リターンオブザインベーダ（H付）	¥28,000
ハットトリックヒーローズ'95	¥98,000
カダッシュ	¥10,000
森口のクイズでヒュー！ヒュー！	¥98,000
カプコン	
ロストワールド	¥250,000
U.S.ネイビー	¥68,000
ウイロー	¥98,000
F1ドリーム	¥7,500
ストライダー飛竜	¥128,000
戦場の狼II	¥50,000
ストリートファイター	¥25,000
大魔界村	¥88,000
魔界村	¥33,000
スーパーストII	¥32,000
スーパーストII（ロム）	¥10,000
スーパーストIIX	¥30,000
スーパーストIIX（ロム）	¥15,000
天地を喰らう	¥48,000
ヴァンパイアハンター	¥50,000
ヴァンパイアハンター（ロム）	¥40,000
ヴァンパイア	¥45,000
ヴァンパイア（ロム）	¥20,000
マッスルボマー	¥18,000
マッスルボマーDuo	¥30,000
ストリートファイターZERO	¥70,000
ストリートファイターZERO(ロム)	¥55,000
サイバーボッツ	¥55,000
サイバーボッツ（ロム）	¥43,000
X-MEN	¥48,000
X-MEN（ロム）	¥35,000
カプコンワールド	¥5,000
闘いの挽歌	¥36,000
クイズ&ドラゴンズ	¥10,000
チキチキボーイズ	¥60,000
キャプテンコマンドー	¥30,000
ストリートファイター（筐体タイプ）	¥25,000
サイドアームズ	¥36,000
ブラックドラゴン	¥29,000
アレスの翼（H無）	¥17,000
ナイツオブザラウンド	¥20,000
キャデラックス	¥30,000
ナムコ	
エクスバニア	¥8,000
ニューマンアスレチック	¥18,000
ギャプラス	¥50,000
ギャラガ	¥98,000
グロブダー	¥98,000
コズモギャングザパズル	¥5,000
コズモギャングザビデオ（海外ロム）	¥10,000
スーパーパックマン	¥98,000
スーパーワールドスタジアム'92	¥25,000
ワールドスタジアム'93	¥25,000
ゼビウス	¥38,000
ディグダグ	¥98,000
ドラゴンバスター	¥90,000
ドラゴンセイバー	¥80,000
スカイキッド	¥98,000
バックランド	¥98,000
バラデューク	¥98,000
ティンクルピット	¥23,000
フォゾン	¥200,000
ドルアーガの塔	¥150,000
ベラボーマン	¥150,000
ニューラリーX	¥150,000
マッピー	¥70,000
マーベルランド	¥70,000
メトロクロス	¥70,000
未来忍者	¥80,000
リブルラブル	¥130,000
マッハブレイカーズ	¥55,000
ワンダーモモ	¥150,000
ブラストオフ	¥18,000
エメラルディア	¥8,000
ワールドスタジアム'90	¥8,000
Jリーグサッカー V-シュート	¥18,000
鉄拳2	¥228,000
グレイトスラッガー	¥8,000
ローリングサンダー2	¥10,000
ドラゴンスピリット	¥48,000
バンプレスト	
アルチメイトテニス	¥20,000
ウルトラ警備隊	¥48,000
東亜プラン	
スノーブラザーズ	¥10,000
V・V	¥12,000
データイースト	
迷宮ハンターG	¥15,000
ワールドカップバレーボール'95	¥50,000
カルノフ	¥17,000
B-ウイング	¥20,000
チャイナタウン	¥10,000
エドワードランディー	¥68,000
クルードバスター	¥23,000
ザ・グレートラグタイムショー	¥45,000
デスブレイド	¥19,000
ドラゴン忍者	¥25,000
ドリームサッカー'94	¥30,000
ファイターズヒストリー	¥8,000
ロボコップ	¥13,000
アクトフェンサー	¥15,000
コブラコマンド	¥8,000
空牙	¥20,000
ウルファング	¥50,000
セガ	
ウォーリーを探せ	¥10,000
オーライル	¥9,800
ゴールデンアックスザデュエル	¥130,000
ゴールデンアックスザデュエル（ロム）	¥5,000
コットン	¥25,000
スタックコラムス	¥10,000
クラッチヒッター	¥13,000
タントアール	¥5,000
ばくばくアニマル（ロム）	¥5,000
テトリス	¥13,000
ボトボト	¥10,000
レッスルウォー	¥8,000
バーチャファイター(アストロ本体)	¥198,000
バーチャファイター(基板のみ)	¥98,000
ぷよぷよ	¥20,000
ぷよぷよ通	¥60,000
DDクルー	¥10,000
Jリーグ1994	¥14,000
ファイナルアーチ	¥98,000
ファイナルアーチ（ロム）	¥15,000
ビデオシステム	
スーパーバレーボール	¥5,000
スーパーフォーミュラ	¥3,000
クラッシュレース	¥23,000
テクモ	
ボンジャクツイン	¥29,000
サボテンボンバース	¥10,000
アルゴスの戦士	¥18,000
アイレム	
剣豪	¥24,000
ビジランテ	¥9,800
メジャータイトル	¥32,000
ぐっすんおよよ	¥48,000
スパルタンX	¥20,000
R-TYPE LEO	¥16,000
その他	
アームドF	¥10,000
ボンビングワールド	¥8,000
クレイジークライマーII	¥78,000
ザ・コンバットライブス	¥3,000
だるま道場	¥10,000
スカッシュ	¥5,000
ヘッドオン（JAMMA付）	¥80,000
テラクレスタ	¥10,000
熱血高校ドッヂボール部	¥4,000
WWFレッスルフェスト	¥3,000
グランドストライカー	¥10,000
マジカルクリスタル	¥3,980
やんちゃ丸	¥10,000
スカイソルジャー	¥20,000
ぶたさん	¥39,000
干支物語	¥10,000
キャッスルオブドラゴン	¥18,000
サンダー&ライトニング	¥5,000
グランドクロス	¥5,000
がんばれゴン太2	¥30,000
バイパーフェイズワン	¥70,000
スーパー上海	¥25,000
上海3	¥35,000
ギャルズパニック3	¥90,000
JJスクォーカーズ	¥45,000
ゴークス	¥5,000
セイブカップサッカー	¥12,000
ブロックブロック(基板のみ)	¥1,000
豪血寺外伝	¥85,000
ガンバード	¥35,000
ワールドラリー	¥38,000
チャタンヤラクーシャンク	¥18,000
ギャルズパニック	¥15,000
グレート1000マイルズラリー	¥30,000
NEO・GEO	
サッカーブロール	¥5,000
ラギ	¥8,000
パワースパイクII	¥20,000
餓狼伝説3	¥5,000
クイズキングオブファイターズ	¥5,000
ザキングオブファイターズ'95	¥50,000
痛快GANGAN行進曲	¥5,000
パルスター	¥30,000
得点王2	¥5,000
トップハンター	¥9,000
雀神伝説	¥5,000
ギャクシーファイト	¥5,000

そのほかたくさんの基板があります。おさがしの基板があればTELください！

24時間 情報案内サービスご利用方法

①下記の内、一番近いBOXセンターにダイヤルしてください。
（情報料は無料です。）
大阪 06-455-6000　名古屋 052-453-6000
東京 03-3940-6000　広島 082-223-6000
②売りたいなら→220011＃　買いたいなら→220022＃
ローンについてなら→220033＃を押してください。
③あなたのFAX番号を市外局番から押し、最後に＃を押してください。
④もう一度＃を押してください。
⑤あなたのFAXより価格表が出てきます。
⑥価格表はリアルタイムに在庫が表示されています。

ソフトランドダイレクト（通信販売）のご案内

お申し込み方法

●TELでご注文 **06-649-7177**　●FAXでご注文 **06-649-7222**
※通販価格・在庫のお問い合わせ　10：00～19：00　年中無休

お支払い方法

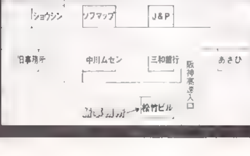
●代金着払い…商品と引換に代金をお支払いください。（PM4：00までにご注文いただくと翌日お手元に届きます。）
●銀行振込…お近くの銀行より下記口座にお振り込みください。
三和銀行　恵美須支店（普）359374
●現金書留…お電話で金額を確認の上、郵便局より現金書留にてご送金ください。
〒566　大阪府浪速区日本橋5-14-9松竹ビル6F　ソフトランド秀和
※通信販売でもローン取り扱っております。お問い合わせください。

Soft Land
SHUWA Corporation

ソフトランド秀和

〈新住所〉大阪市浪速区日本橋5-14-9松竹ビル6F
TEL.06-649-7177　FAX.06-649-7222
年中無休なのでお気軽に当店へお立ち寄りください。
資料ご希望の方は80円切手3枚同封の上、当店までお送りください。

ゲームセンターフェラーリ3Fオープン
ソフトランド秀和新事務所にて営業中!!



マニアにうれしい アーケード基板ショップ 初心者にやさしい

今がチャンス！カプコン基板大放出！

遂に入荷しました。極少品です！

アルティミットエコロジー	120,000円
ニモ	120,000円
ウィロー	65,000円

スペシャルプライス品！

ストライダー飛竜	~~78000円~~→40,000円
エリア88	~~80000円~~→58,000円
大魔界村	~~45000円~~→35,000円
チキチキボーイズ	~~45000円~~→35,000円
天地を喰らう	~~45000円~~→25,000円
天地を喰らうⅡ	~~20000円~~→10,000円
マジックソード	~~28000円~~→売　切
キャディラックス	~~28000円~~→18,000円
パニッシャー	~~32000円~~→24,000円
戦場の狼Ⅱ	~~22000円~~→売　切
キャプテンコマンドー	~~25000円~~→18,000円
バース	~~25000円~~→22,000円
U.S.ネイビー	~~18000円~~→15,000円
1941	~~45000円~~→売　切
ナイツオブザラウンド	~~12000円~~→10,000円

ファイティングバイパーズ 予約受付中！

カプコン

闘神伝2	特価
マーヴル・スーパーヒーローズ	特価
マーヴル・スーパーヒーローズ（ロム）	特価
ストリートファイターZERO	特価
ストZERO（ロム）	特価
ヴァンパイアハンター	特価
ヴァンパイアハンター（ロム）	特価
サイバーボッツ	特価
X-MEN	特価
パワードギア	特価
スーパーマッスルボマー	特価
ヴァンパイア	特価
エイリアンVSプレデター	特価
スーパーストⅡX	特価
ダンジョンズ＆ドラゴンズ	特価
スーパーストⅡ	特価
CPシステムマザー	特価
魔界村	20,000
マッドギア	5,000
1943	12,000
バルガス	10,000
ロストワールド（P付）	120,000
ガンスモーク	35,000

NEO GEO業務用

MV-1FZ	特価
MV-1FA	特価
MV-1	特価
リアルバウト餓狼伝説	特価
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	特価
パルスター	特価
ザ・キングオブファイターズ'95	特価
天外魔境真伝	特価
ワールドヒーローズパーフェクト	特価
風雲黙示録	特価
餓狼伝説3	特価
ダブルドラゴン	特価
ダンクドリーム	特価
クイズキングオブファイターズ	3,000
ギャラクシーファイト	3,000
オペレーションラグナロク	12,000
真サムライスピリッツ	5,000
ザ・キングオブファイターズ'94	5,000
ソニックウイングス2	7,000
雀神伝説	15,000
ワールドヒーローズ2JET	2,000
得点王2	3,000
ファイターズヒストリーダイナマイト	3,000
フライングパワーディスク	5,000
ミラクルアドベンチャー	5,000
ビューポイント	10,000
ニンジャコマンドー	5,000
クイズ迷探偵ネオ＆ジオ	5,000
ラストリゾート	7,000
バカ殿様麻雀漫遊記	10,000
ASOⅡ	5,000
ラギ	5,000
みなさんのおかげさまです	8,000
リーグボウリング	7,000
麻雀狂列伝	5,000

その他ほとんど在庫有

ナムコ

アウトフォクシーズ（新品）	43,000
鉄拳	特価
鉄拳2	特価
ティンクルピット（新品）	6,000
ナックルヘッズ	15,000
ニューマンアスレチック	10,000
ネビュラスレイ	17,000
グレートスラッガーズ	1,000
コズモギャンズザパズル	3,000
コズモギャングザビデオ	12,000
ワルキューレの伝説	75,000
バーニングフォース	23,000
アサルトプラス（P付）	78,000
未来忍者	28,000
マーベルランド	28,000
メルヘンメイズ	38,000
スプラッターハウス	23,000
妖怪道中記	18,000
インディアナジョーンズ	38,000
ディグダグ	15,000
ワンダーモモ	75,000
モトス	35,000
マッピー	15,000
パック＆パル	45,000
スーパーパックマン	35,000
スーパーゼビウス	25,000
トイポップ	55,000
ローリングサンダー	38,000
イシターの復活	140,000

セガ

バーチャファイター（PCB一式）	特価
バーチャファイター（筐体）	特価
バーチャファイター2（PCB一式）	特価
バーチャファイター2	特価

（貴方の部屋まで配達OK）

ぷよぷよ	8,000
タントアール	3,000
コラムス	5,000
コラムスⅡ	5,000
テトリス	9,000
フラッシュポイント	5,000
水滸演武（ロム）	3,000
ゴールデンアックスザデュエル	50,000
バーチャファイターリミックス（ロム）	5,000
ばくばくアニマル（ロム）	5,000
ドラゴンボールZ	25,000
ダークエッジ	30,000
バーニングライバル	18,000
ザ・Jリーグ1994	15,000
サンダーフォースAC	15,000
コットン	15,000
アッポー	16,000
モンスターレア	7,000
アレックスキッド	30,000

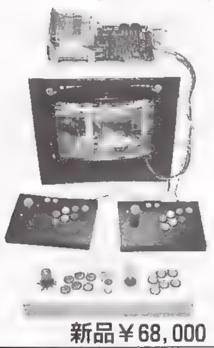
CPSチェンジャー発売中!!

CPSチェンジャー本体	¥14,800
ストリートファイターZERO	¥35,000

（このストZEROはCPSチェンジャー専用です。）

CPSチェンジャーにコントローラーは付属されていませんので、スーパーファミコン用コントローラーをご用意ください。

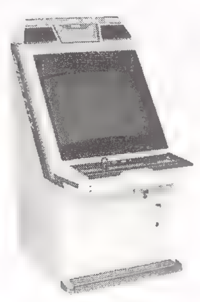
18インチハンドメイドモニター



コントローラー（1P）（8ボタンタイプ）電源・ハーネス付¥98,000
ストⅡタイプ ¥70,000
別売コントローラー（重り付）¥10,000
コントローラーは4本まで取付可能

新品¥68,000　中古¥46,000

セガ



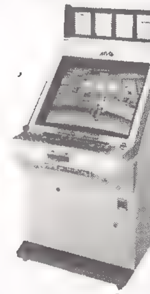
エアロシティ ¥130,000

セガ



アストロシティ ¥250,000

エス・エヌ・ケイ



ストⅡパネルも可
MVS-U4(基板付) ¥140,000

基板のゲームをやりたくなったら、とにかく秋葉原のトライへ行ってみよう。常時1000枚以上の基板の在庫が有り、各種コントロールBOXの取り扱い方など、なんでも親切丁寧にお教えしています。

驚異のシンクロ連射 新型 SUPERコンボAV価格据置

アイレム
イメージファイト 10K
エアーデュエル・剣豪 各10K
迷宮島・妖獣伝 各5K
アールタイプ 10K
ビジランテ・大工の源さん 各3K
カプセルインベーダー 48K
サンダーブラスター 10K
クイズF1,1,2フィニシュ2K
ロードランナーI・IV 各28K
ロードランナーII・III 各18K
スペランカー 12K
スパルタンX 8K
ガンホーキ・ガンフォース各 8K
アンダーカバーコップ 25K
フック 15K
ギャロップ ロム(M72) 3K

SNK
スカイソルジャー 8K
名人戦(将棋) 5K
ストリートスマート 8K
ジョイフルロード H付 18K
カイロスの館 6K
ネオジオ業務用
MV-1 基板 特価格安
業務用カセット竜虎の拳II・サムスピ・ガロウSP・スーパースパイ・WHII・ゴーストパイロット各2K
F.H,ダイナマイト 3K, WHIIJET 3K, ガンガン行進曲 3K, ガロウIII 5K, パワースパイカー2 3K, キングオブファイター94 6K, WHパーフェクト 5K, ダブルドラゴン 3K, 他

カプコン
クイズ三国志・殿様の野望 各2K
殿様の野望II・クイズD&D各5K
1942 8K
1943 12K
魔界村 15K
戦場の狼・マッドギア 各5K
カプコンベースボール 5K
サイドアーム・虎への道 各10K
アレスの翼 20K
SF II ・マッスルボマー各5K
SF-II ダッシュ 6K
〃 ターボ 8K
ラストデュエル 15K
キャプテンコマンド 18K
戦場の狼 II 18K
ハース 20K
USネイビー 15K
ナイツオブザラウンド 15K
ヴァンパイア 特価
エイリアンVSプレデター特価
ダンジョンスドラゴンズ 特価
X-MEN 特価
ヴァンパイアハンター 特価
サイバーボッツ 特価
SF ゼロ 特価

TOA PLAN
ゴークス(レバー対応) 3K
アウトゾーン 12K
ヘルファイア 8K
フービー 5K
達人 5K
V-5(ボンバーロム付) 8K
ドギューン 10K

コナミ
イーアールカンフー 12K
ヘクシオン 5K
ツタンカーム (c) 15K
バンクショット 3K
ザ・ハスラー 5K
ストラテージX 25K
グラディウス(電源H付) 35K
〃 〃 II 35K
〃 〃 III 30K
スーパー亀忍者 10K
ビットファイター 8K
ファイナライザ・ブーヤン(c)各8K
マンハッタン24分署 7K
スーパーヘリ・コブラ (c) 8K
メインスタジアム 8K
サーカスチャーリー 15K
ハイパーオリンピック 15K
パロディウスだ 8K
新入社員とおる君 15K
出たなツインビー 12K
スーパーバスケット 5K
学園のすすめ 2K

ジャレコ
E.D.F. 8K
銀河任侠伝 18K
エクセライザー 10K
ソルダム 8K
セイントドラゴン 10K
〃 〃 ROMキット 3K
64番街 12K
サイハトラー 10K
エクセリオン 5K
ロッドランド 25K

セガ
麗子ちゃん雀荘 H付 10K
スケ番雀士竜子 H付 18K
陸の戦士 10K
ファンタジーゾーン 15K
タイムスキャナー16B 5K
カルテット 2 16A 18K
ぷよぷよ 8K
コラムス 4K
コラムス2・タントアール 各3K
スタックコラムス 3K
オーライル・登龍門 各5K
チョップリフター 15K
ライオットシティ 6K
ハンクパニック 6K
シャドーダンサー 8K
DDクルー 8K
エイリアンストーム 6K
ボナンザブラザーズS24) 10K
ダンクショット S付 15K
モンスターランド 10K
テディボーイブルース 38K
ピットフォールII 38K
青春スキャンダル 25K
ロボレス2001 10K
アラビアンファイト 18K
ソニックヘッヂホッグS付 18K

タイトー
スペースインベーダーCL 35K
クイックス 純正 18K
ジャングルキング 35K
飛龍の拳 12K
メイズオブフロット 5K
奇々怪界 10K
ガルメデス 3K
タイガーヘリ 5K
ぺんぺろぺー 18K
カダッシュ 10K
ハレーズコメット 12K
ザ・ピット 18K
ジョリージョガー 48K
シーファイターポセイドン 35K
ファイティングホーク 3K
中華大仙 3K
初恋金田 5K
ハブルボブル 35K
スーパークイックス 8K
ヴォルフィード 6K
ヒットジアイス 3K
ニュージランドストリー 7K
マスターオブウエポン 8K
スーパーマン 10K
ラスタンサーガ 2 8K
あしたのジョー・女子バレー各3K
インセクターX 3K
パニックロード 5K
究極タイガー 8K
ゴールドメダリスト 3K
スラップファイト 5K
アルバレスタ 10K
ダッシュ野郎 15K
バラメデス・フリップル 各3K
女三四郎 25K
アラビアンファイト 18K
レイフォース 55K
黄金の城 25K
スペースインベーダーDX 10K
テトリス(音楽・ジャマH) 5K

F-2 マザーボード付
プリルラ 65K
メタルブラック 58K
ガンフロンティア 58K
ミズハク大冒険 15K
キャメルトライ センサー付15K
忍者キッズ 6K
MJ-12・ダイノレックス各8K
デッドコネクション 6K
ドンドコドン・麻雀クエスト各8K
※ マザー不要の場合 -3K
F2マザー 5K(大基板)
〃 〃 3K(小基板)

F2-SUB
クレヨンしんちゃん. クイズHQ. クイズ人生劇場 . ゆうゆのクイズ クイズクエスト 地球防衛軍 栄光の甲子園 トキメキチャート ファイナルブロー 各1K

F3-SUB
ダライアス外伝 28K
バブルシンフォニー 5K
クイズシアター 3K
ハットトリック95 3K

デコ
空手道 12K
カルノフ 18K
ロボコップ・デスブレイド 各8K
ダークシール 12K
ウルフファング 55K
コブラコマンド 8K
プロゴルフ・テニス 各5K
ファイティングファンタジー10K
ファイターズヒストリー 4K
S R D 5K
リバレーション 6K
アクトフェンサー 10K
クルードバスター 8K
タンブルポップ 5K
ドラゴン忍者 10K

テクノス
くにお君 6K
ダブルドラゴン 3K
〃 〃 3 3K
ドッヂボール 2K
ビーチバレー 2K
コンバットライブス 2K

ニチブツ
アームド エフ 8K
テラクレスタ(FM音源版) 10K
テラフォース 8K
ハイホー・ハイホーII 各1K
五目ならべ(連珠) 8K
ムーンクレスタ 純正 38K

UPL
シュトラール 10K
XXミッション 15K
忍者くん 8K
ムスタング 10K
バンダイク 3K
タスクフォースハリアー 5K
ゴモラ 8K
アクロバットミッション 3K
ノバ2001 15K
アトミックロボキット 8K

テクモ
忍者龍剣伝 8K
スターフォース 15K
スーパーピンボールアクショ 8K
シルクワーム 6K
タンクバスターズ 5K
ジェミニウィング 8K
アルゴスの戦士 15K
リムロッキンバスケット 2K
雷牙・サンダードラゴン 各8K
ファイナルスターフォース 12K

ナムコ
パックマニア 20K
ギャラガ 88 25K
ロンパーズ 35K
プレイサー 35K
メルヘンメイズ 38K
妖怪道中記 15K
ワールドコート 8K
タンクフォース 8K
アサルトパネル、+ロム付 68K
ドラゴンセイバー 25K
マーベルランド 28K
コスモギャンクサビデオ 12K
ローリングサンダー2 10K
リブルラブル 48K
ドラゴンバスター 48K
ギャプラス 38K
パラデューク 28K
コスモギャンクザパズル 5K
エメラルディア 3K
ニューマンアスレティツク 12K
ティンクルピット 8K
ニューラリーX 68K
ゼビウス 25K
ディグダグ 25K
ギャラガ 18K
パックマン(c) 15K
パックギャル 25K
ドルアーガの塔 88K
ギャラクシアン(c) PIII 15K

新品 (箱入)
四川省 II 7K
くっすんおよよ 8K
進級貴族 8K
プレイガールII
※Iのロムキット 付 5K
スーパー華パラダイス
※JAMMAコネでもOK 5K

その他
ヨットマン 58K
バルーンブラザース 3K
ミスターDO (c) 5K
アクレス 5K
ファイアートラップ 5K
ウルトラマン・クラックス 各2K
スカイランサー 10K
ボラックス 3K
SDガンダム 2K
機動戦士ガンダム 3K
ブレイゾン・オーマイガー 各3K
レッド UFO 25K
ストリーキング 38K
ドンキーコング 38K
〃 〃 Jr. 28K
〃 〃 3 18K
ポパイ 18K
マリオブラザーズ 28K

その他
ファイアーハード(c) 18K
ファニーマウス 10K
五月陣戦 10K
カウンターラン 8K
キャツスルオブドラゴン 5K
ニュージグザグ 10K
豪血寺一族 8K
ハットリス 3K
スパイナルブレイカーズ 3K
パチプロ コンボ用H付 5K

—珍品・逸品—
シルバーランド 48K
ヘラちゃん 38K
ハーティ 25K
キャプテンスタントマン38K
ポレンナ 38K
Qバート (c)? 38K

麻雀 格安在庫多数有り
ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル(ハーネス付)は、6K
アイドル麻雀放送局, ファンクラブ夏物語, 個人教授, 麻雀フライテー, ビタミンC, 大霊界, 大予言, ねるとん精鋭団, 各1K
早くやってよ, 麻雀学園, 七次元の妖精, スーパーリアルP2, 熱血グランプリギャル, 各2K
トリプルウォーズ, 麻雀コミック劇場, クラブ90, 麻雀 女学園, クリニック、パニックスタジアム、サーキットの女豹 各3K
スーチーパイ 8K
SリアルII 20K, SリアルIV 15K, SリアルV 25K
任天堂 VS 各種 各10K
コンボ用ハーネス、反転ボード付

大型機の迫力が家庭で
ダライアス (3画面) EXT, ロム付 38K
アフターバーナー II セガ (a) 15K
ギャラクシーフォースII (a) 28K◎
サンダーブレード セガ (a) 18K
G-LOC セガ 28K
ウェック ルマン コナミ (a) 12K
エンフォース タイトー 10K
W. G. P. タイトー 8K
アウトラン セガ (a) 28K
スターブレード ナムコ 48K◎
ソルバルウ ナムコ 48K◎
ラッド モビール セガ 28K
アクアジャツク タイトー 10K
ギャラクティックストーム 68K◎
ナイトストライカー タイトー 68K◎
スーパーモナコGP セガ (a) 15K
スーパーハングオン セガ (a) 28K◎
ダライアスII (2画面) タイトー 15K
ウォーリァブレード (〃) タイトー 10K

各TV出力の切替えスイッチ(3画面の1つを出力) TVは、1台でOK! 3台も可 画面切替えハーネス付
COMBO AV 専用ハーネス 付
他社のコントロールBOXでもプレイできますが、ハーネス、音声アンプ等、2K~5K増しとなります
画面切替えハーネス付 COMBOAVの3トリガーを押すことに画面が変わります、操作性抜群(TVは1台でOK) 2台も可

大型筐体の基板は動作しないコントロールBOXもあります。ご注意下さい。

御注意
◎印のPCBはCOMBO AVの標準電源で動作します。
他社のコントロールBOXでは動作不能の機種もあります。
(a)の表示はコンボ以外では音声アンプが必要。(+3K)
他社のコントロールBOX用の中間ハーネスは2K増しです

他社のコントロールBOXにも対応

全商品消費税込みですサービスカードで5%~8%の割引

在庫確認は必ずして下さい。 通販の場合は、①現金書留②代引宅配便(ペリカン便)があります。 代引便利用の場合、代引手数料が1K加算されます。送料は1万円未満の注文のみ1K。1万円 以上は不要。 サービスカードの発行は10Kで¥500(1点) 以降 5K増す毎に¥500(1点)が、加算されます(中古基板に限定、新品、サービス品は別途となります)

※COMBO AV専用の中間ハーネスは2Kです。

分割払いも利用できます。

基板高価買取

COMBO AVを御買上の方に、ゲーム基板(JAMMA規格コネクター)+JAMMAハーネスをサービス(基板の種類は指定できません)

定休日
日曜日(祭日は営業)

★初心者大歓迎★ これから基板を始めたい方に詳しい資料を差し上げます。80円切手2枚同封の上、お申込下さい。

SHOPでは、展示説明もしています。お気軽にご来店ください。
リスト以外にも豊富に取揃えてあります。……店頭掲示中

驚異のシンクロ連射 新型 SUPERコンボAV価格据置

映像信号(シンクロ)より、オートトリガーのパルスを取り出していますのでトリガーのバラケ、途切れがなく、その上、超高速(MAX60発/秒)でオートトリガーを利用できます。

ゲームの種類により、トリガーモードを自由に最適値に設定できます。(16段階調整)

MEMO

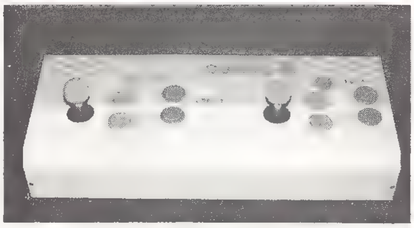
SUPERコンボAVは1P・2P間が(レバーの間)カプコン純正のコントロールパネルよりも15mmも広いので、対戦プレイにとてもグット!!

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX="COMBO AV"★高画質なS端子対応

すべてが標準装備 (本体保証1ヶ年)

COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)

- ◆2 4 8方向切換付ジョイスティック(ループレバー, センサー取付可)
- ◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ, TV, ラジカセ ヘッドフォン接続可 録音もOK!!
- ◆高出力電源(国産品)で安定した画像, 余裕のパワー
- ◆電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
- ◆S端子 VIDEO RFに対応する高性能ビデオコンバータ使用 ビデオ録画もOK!!
- ◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
- ◆タテ, ヨコ画面のコントロール制御の切換
- ◆1P, 2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置 コンティニューがとてもし易くなりました



※パソコン用モニター(15kHz対応のみ, 400ライン専用は不可)も使用できます
※シンクセパレーター(2,000円増)を使用すればKD862 863等も高画質でゲームがプレイてきます

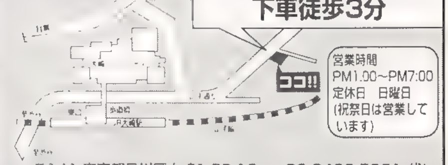
12ボタン全てオートトリガー可。
60発/秒(MAX)の比類なきシンクロオートトリガー

中古基板情報はFAXで!24時間OK!

●操作方法●

1. FAXの受話器をとってください。
2. 0990-61-8888をダイヤルしてください。
3. 60110の番号と#を押してください。
4. ピーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5. FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

ショールームオープン
JR山手線 大崎駅東口 下車徒歩3分



〒141 東京都品川区大崎1-20-16 ☎03-3490-5201(代)

新型コンボAV発売中!!

1年間保証

満足のいく性能で安心価格 全て接続ケーブル付
"コンボAV" ストII 仕様(12ボタン)
- ●Vタイプ(S端子、ビデオ対応)……………¥30,000
- ●Rタイプ(RGB15又は21ピン対応)……¥28,000
- ●VRタイプ(上記両方対応)………………¥33,000

ホットな最新情報(在庫表)は80円切手2枚同封の上、右記へ!

(株)キョーワ インターナショナル
〒141 東京都大崎郵便局私書箱11号(東京都品川区大崎1-20-16)
在庫確認、代引注文その他質問なんでも……
TEL.03-3490-5201(代) FAX.03-5496-1047

電話でフリーマーケット

中古ソフトや基板、コントローラー、同人誌等売ります買います。

家の電話から使えます

嵐のような大人気!

ルールを守って楽しく使って下さい。

今月の強化募集メッセージ **全部!!**

利用方法

利用者
03-5680-6816
サービスモード **3#を押す**

メッセージを聞く時は
メッセージを聞きたいBOXの番号と#を押す。
※それからもう一度BOX IDの番号と#を押す。
メッセージを聞く時は7#と押す

メッセージを録音する時は
録音したいBOXの番号と#を押す。100秒以内にメッセージを入れて下さい。
メッセージを録音する時は3#と押す

お約束4ヶ条

- 取り引きはできるだけ手渡しと現金でね。
- 売りたい物は箱や説付か詳しく入れて下さいネ（タイトル名もね）。
- 売りたい人は商品と連絡先（電話番号と電話が取れる時間を必ず入れてください。イタズラメッセージは自動的にカットします。ポケットベルの番号を入れてもOKです）。
- 相手の迷惑にならない時間に連絡を取って下さい。

03-5680-6816

24時間リアルタイム使えます

※ピポパの音の出るプッシュホンでかけて下さいね。

電話が込み合ってつながりにくい場合は0990-5-02446の方にかけて下さい

- 0019# 家庭用ゲームソフト売ります、買います。（関東、東京、千葉、神奈川、埼玉、他エリア）
- 0020# 家庭用ゲームソフト売ります、買います。（関西近辺OK！大阪、名古屋、他OKです）
- 0021# ネオジオ、サターン、プレイステーション、3DO、売ります、買います。
- 0023# アーケード基板、全般、売ります買います。（関東エリア、周辺OKです）
- 0024# アーケード基板、全般、売ります買います。（関西エリア、周辺OKです）
- 0025# 裏技・裏コマンド・隠し技、教えてください、教えます。
- 0026# テーブル、アップライト、筐体、基板コントローラー、売ります、買います。
- 0027# ゲーセン友達募集、文通友達もOK！（関東エリア、周辺OKです）
- 0028# ゲーセン友達募集、文通友達もOK！（関西エリア、周辺もOKです）
- 0029# 同人誌友達募集、他売ります、買います。
- 0030# ゲームチーム、コスプレチーム、アニメ・マンガサークルを作りたい人へ、チーム員募集。
- 0031# 言いたい放題のコーナーです。



メッセージ大募集!!

24時間フル稼働リアルタイム。
みんなもメッセージを入れようね、
友達もたくさんできるよ！

東京ソフトバンクっていったい何なの?

買いたい人
この人は中古ソフトや基板を安く買いたい人
東京イッシュバンクに電話をしてメニューを選び相手に連絡して個人売買をするしごくかんたん!!

登録24時間OK!
03-5680-6816
無料

売りたい人
中古ソフトや基板、コントローラー、同人誌等他、何でもOKです。
自動的に東京ソフトバンクのコンピュータに登録されます。
全国の情報が1万件近く登録されています。
中古ソフトや基板売りたし。

高く買います。

切手（未使用品）、収入印紙、ビール券、デパート券、テレホンカード（未使用品）

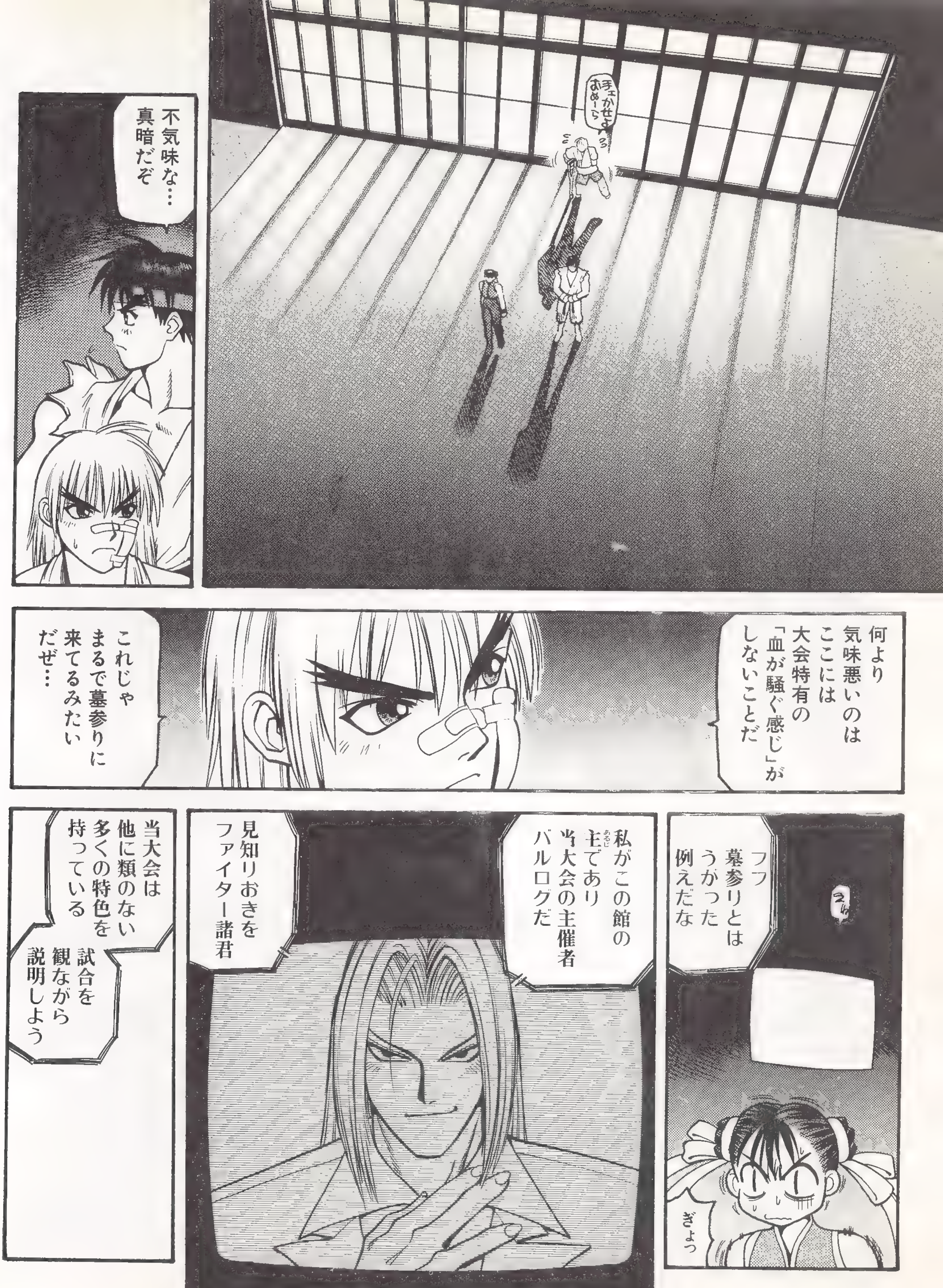
コミック、マンガ本、CD、アニメビデオ、じゃんじゃん買います。

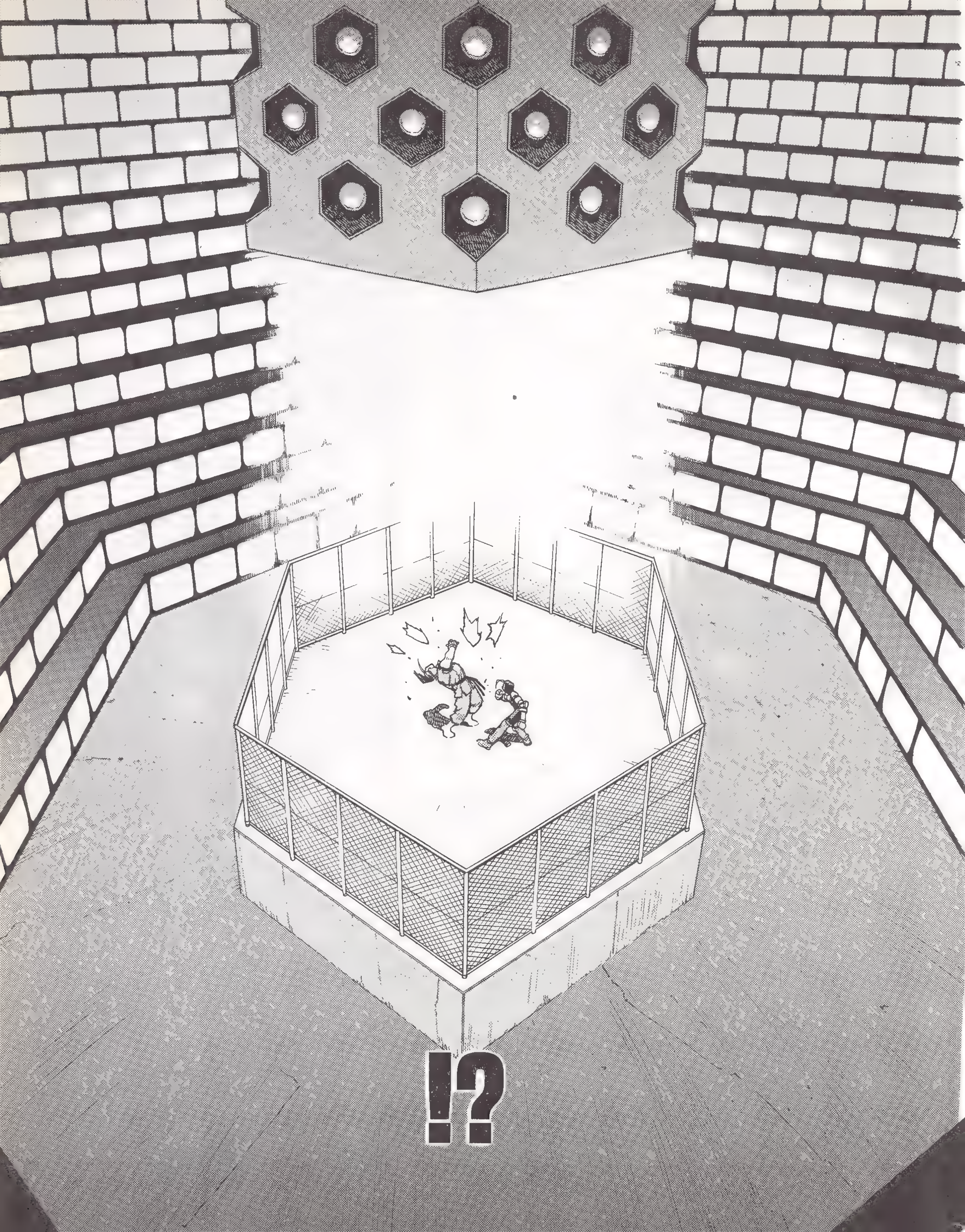
段ボール箱に商品を入れて、トラック便かゆうパックで当社に送ってください。当社から現金書留か銀行振込で送金します。
※買入れ値に不満の場合は4日以内に解約可。

たくさん買います

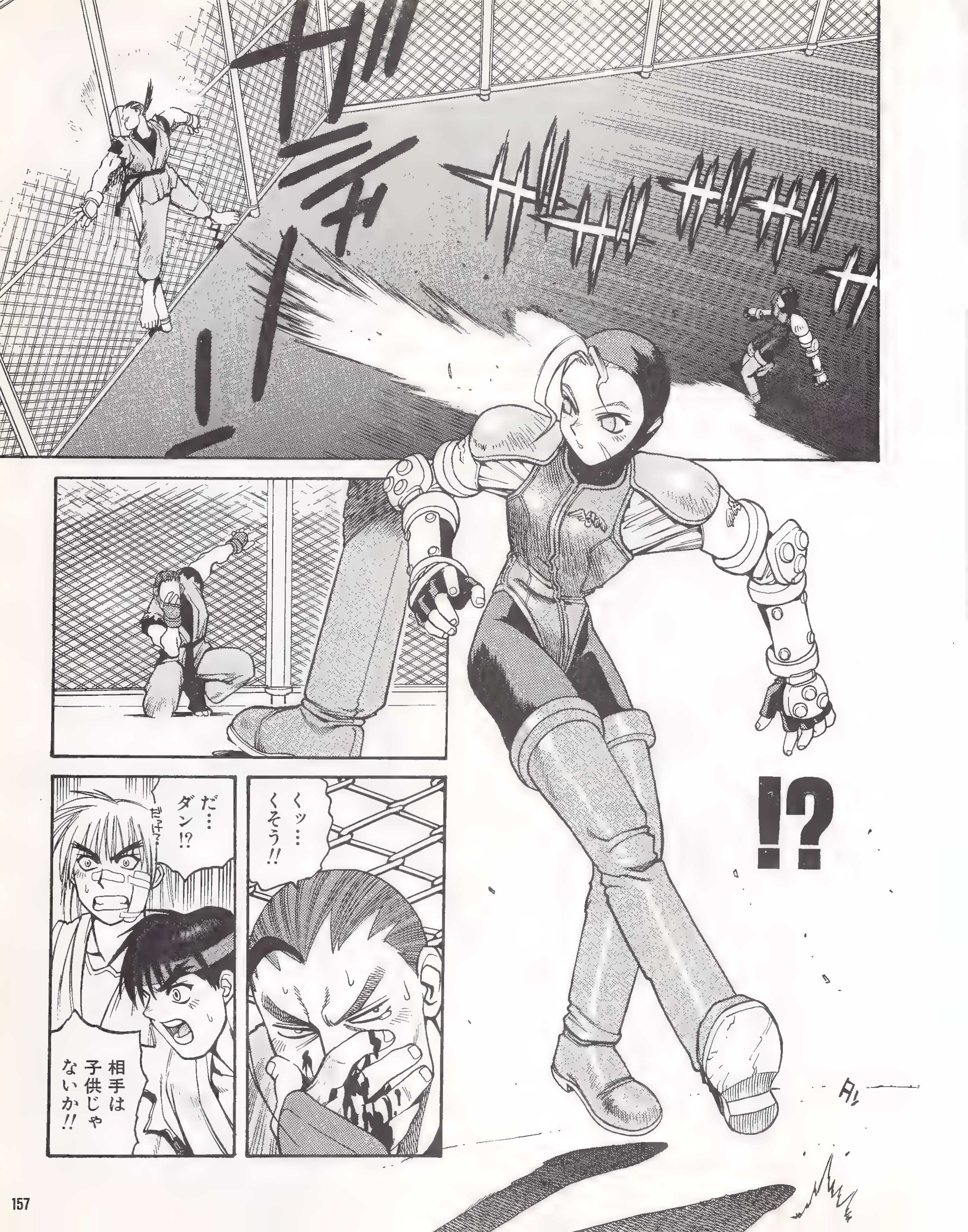
〒125 東京都葛飾区青戸5-31-7-101A 日本ソフトチケットA係

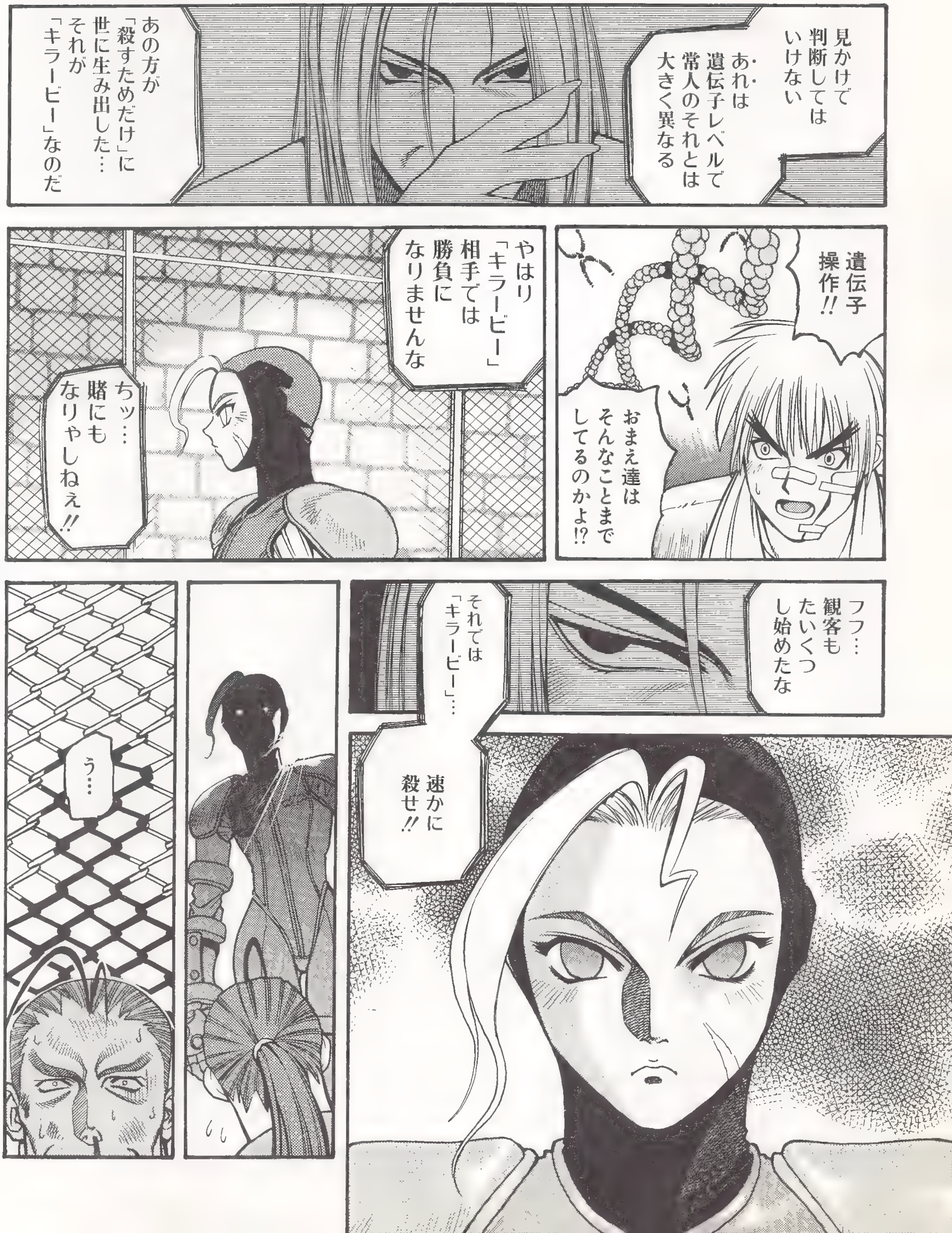

ようこそ
裏の格闘大会
「ブラッディフォレスト
バトル」へ！
暗躍蠢くブラッディフォレストバトル!!
リュウ達の運命やいかに!!
単行本第一巻は1月25日発売だ!!今スグ本屋さんに予約を!!
STREET FIGHTER
ストリートファイター
ZERO
ゼロ
Round.10
中平正彦
さあ
入りたまえ
ファイター諸君
ほへ〜……


手ェかせよ おめーら
不気味な…真暗だぞ
何より気味悪いのはここには大会特有の「血が騒ぐ感じ」がしないことだ
これじゃまるで墓参りに来てるみたいだぜ…
フフ 墓参りとはうがった例えだな
ぎょっ
私がこの館の主であり当大会の主催者バルログだ
見知りおきをファイター諸君
当大会は他に類のない多くの特色を持っている
試合を観ながら説明しよう

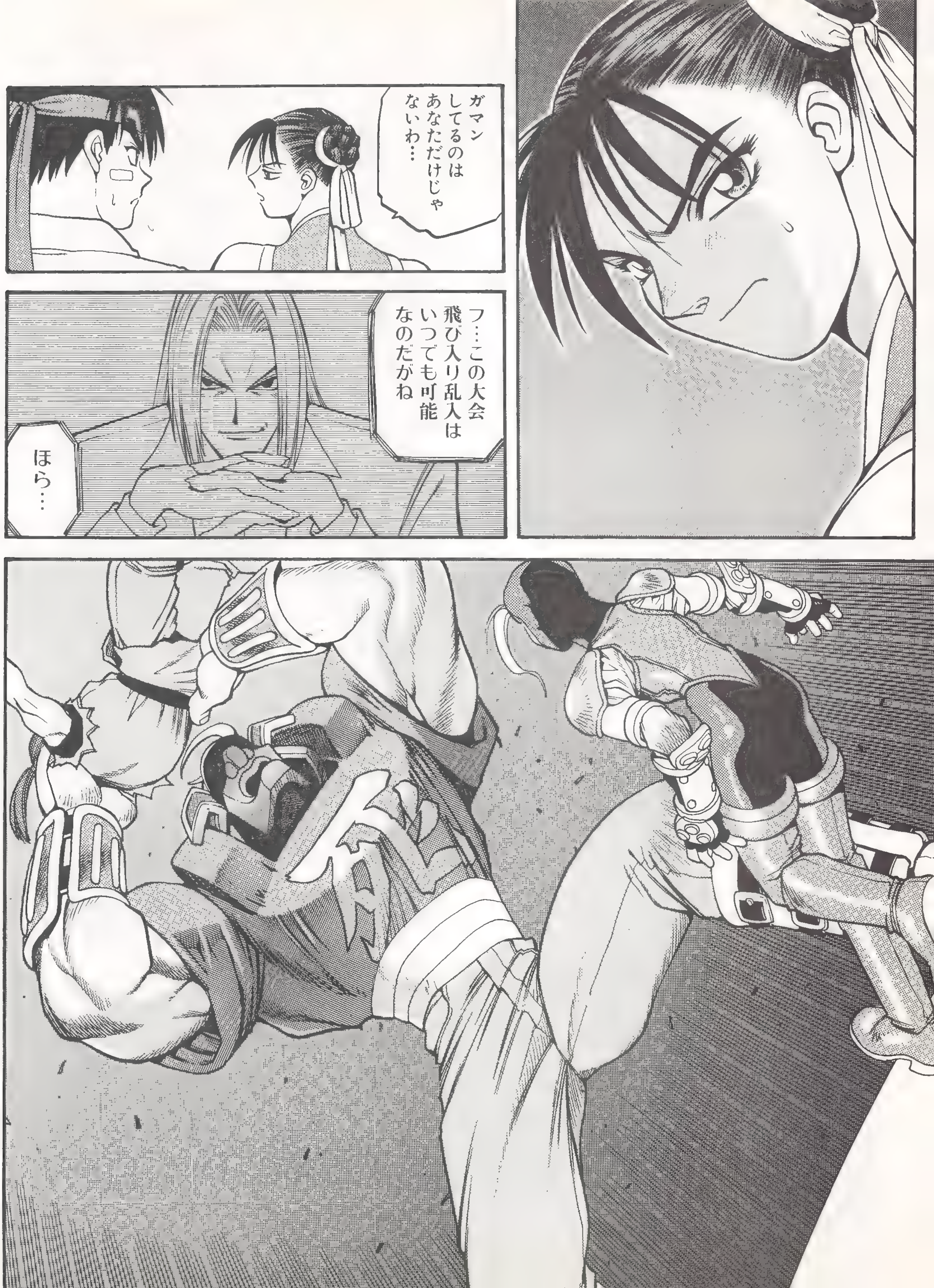



ザワ
ザワ
ザワ
ザワ
な…なんだこりゃあ?
観客席のかわりに無数のテレビモニターが…?
ヨーロッパの武器商ヨハンセン
世界中の裏社会の顔役ばかりだわ…
当大会は衛星回線で全世界に配信——
コンピュータネットによって賭金をつのる
アホンダラ いてもうたらええんじゃ!!
ジャパニーズマフィアのオーバまで
自宅に居ながら観客として参加するインタラクティブ性がセールスポイントなのだ
闘技場中央リングを見たまえ


ガシャーー
!?
くッ… くそう!!
だ… ダン!?
相手は子供じゃないか!!

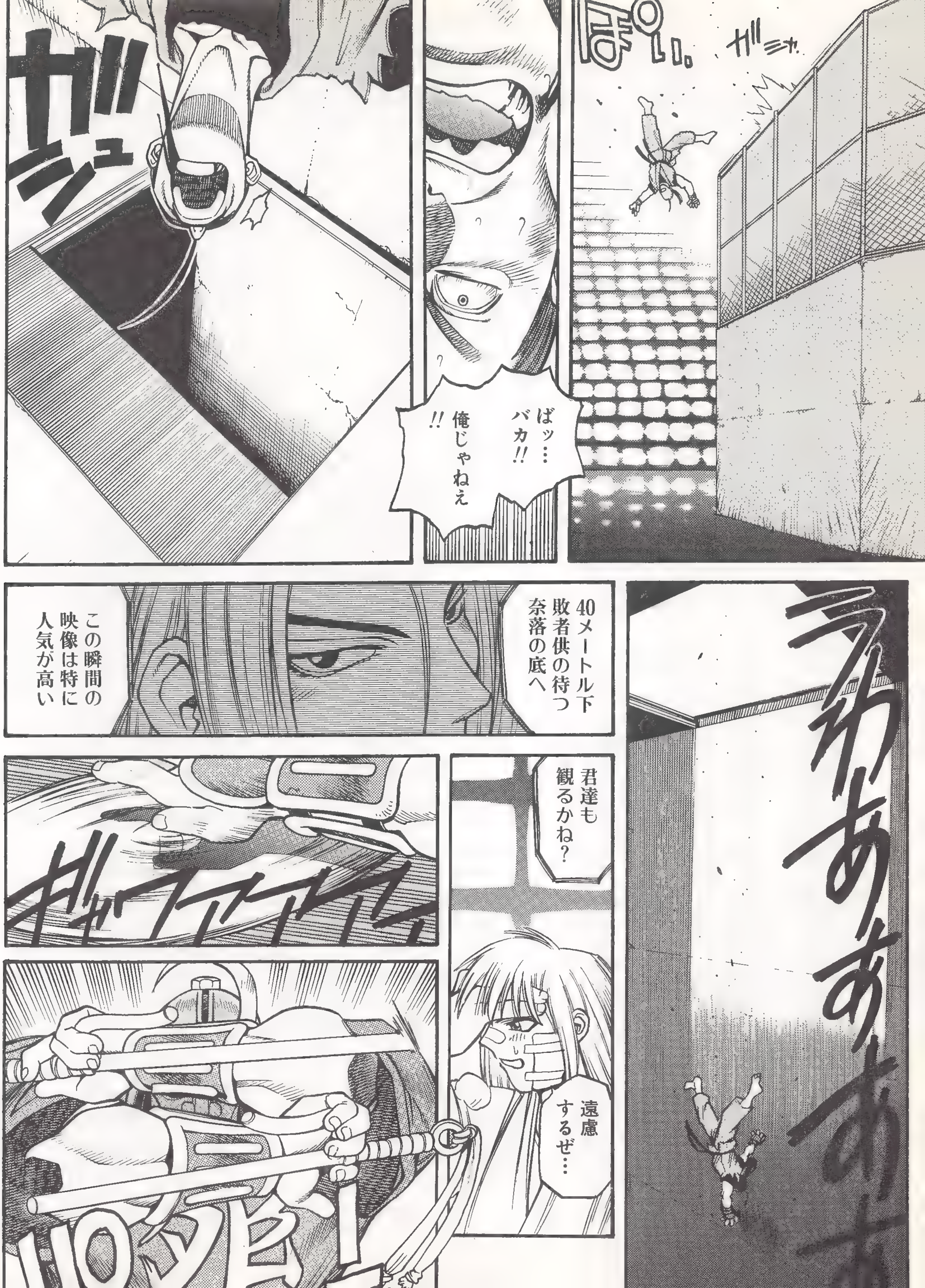

見かけで判断してはいけない
あれは遺伝子レベルで常人のそれとは大きく異なる
あの方が「殺すためだけ」に世に生み出した…それが「キラービー」なのだ
遺伝子操作!!
おまえ達はそんなことまでしてるのかよ!?
やはり「キラービー」相手では勝負になりませんな
ちッ…賭にもなりゃしねぇ!!
フフ…観客もたいくつし始めたな
それでは「キラービー」…
速かに殺せ!!
う…


…
行っちゃダメ!ワナよ!!
行かせろッ もう勝負はついている!!
しかも あんな子供が 人を殺すのを 放っておく訳には いかない!!

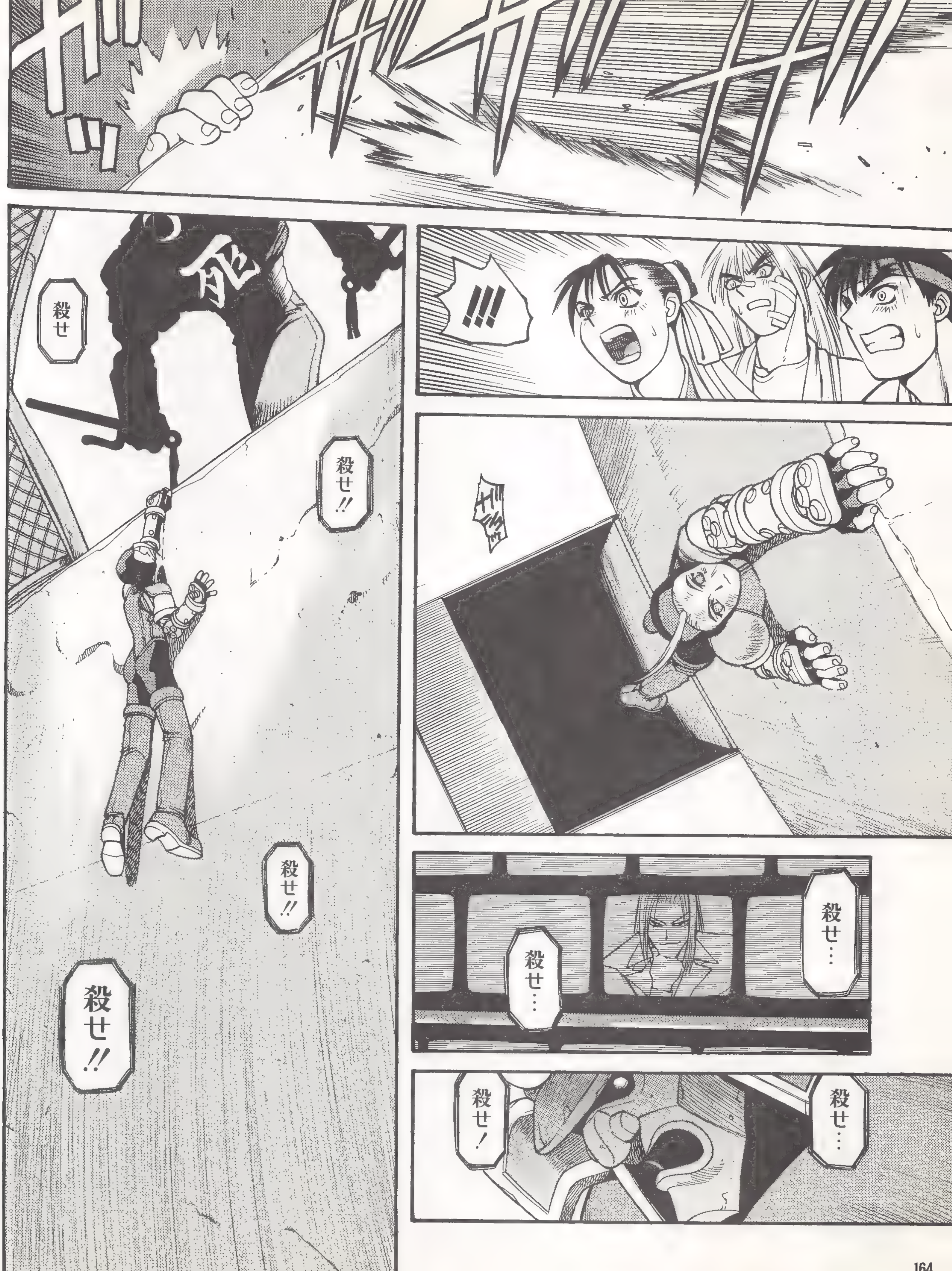

ガマン
してるのは
あなただけじゃ
ないわ…
フ…この大会
飛び入り乱入は
いつでも可能
なのだがね
ほら…



URAPAY!!!
おお
ソドムか!!
かつて
メトロシティで
名をはせた
犯罪組織
「マッドギア」の
メンバー!!
はッ!!!
ばッ…
バカヤロウ!!
リング上に
同時に3人以上
居ると
天井が落ちて
くるんだぞ!!
早く
リングを降りろ
この日本かぶれめ!!
GYUN!!!


ぽ
ガシャ
ばッ…
バカ!!
俺じゃねえ!!
ガシュッ
うわあああ
40メートル下
敗者供の待つ
奈落の底へ
この瞬間の
映像は特に
人気が高い
君達も
観るかね?
ガシャアアァ
遠慮
するぜ…

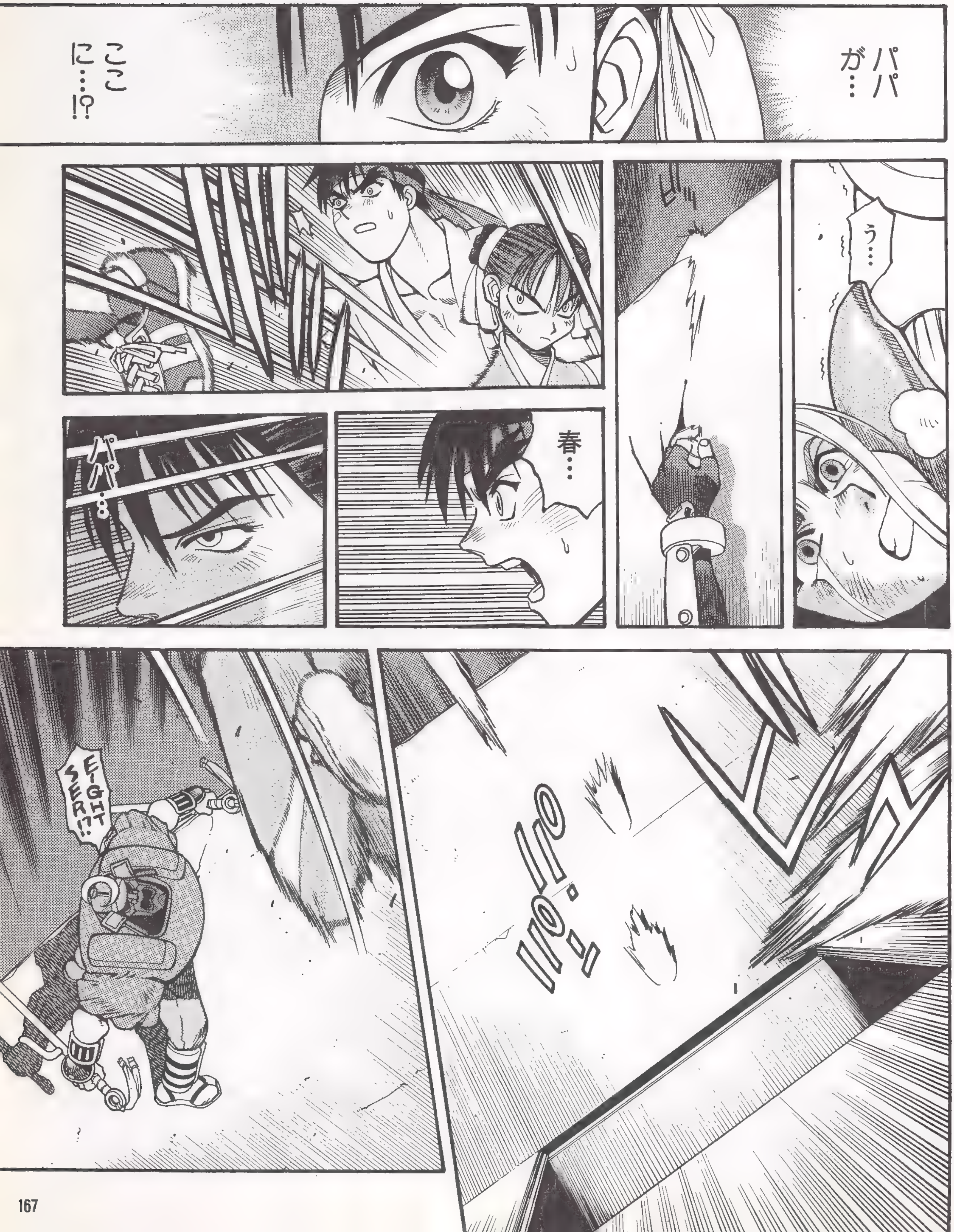

HEAT!!!
ON EST OH!!
TO ARE!!
ほう！「キラービー」といえどまだ子供…
力で押されては分が悪いとみえる！
表情ひとつ変えない…
精神をコントロールされているのね…!!
IT COOL ZONE!!!

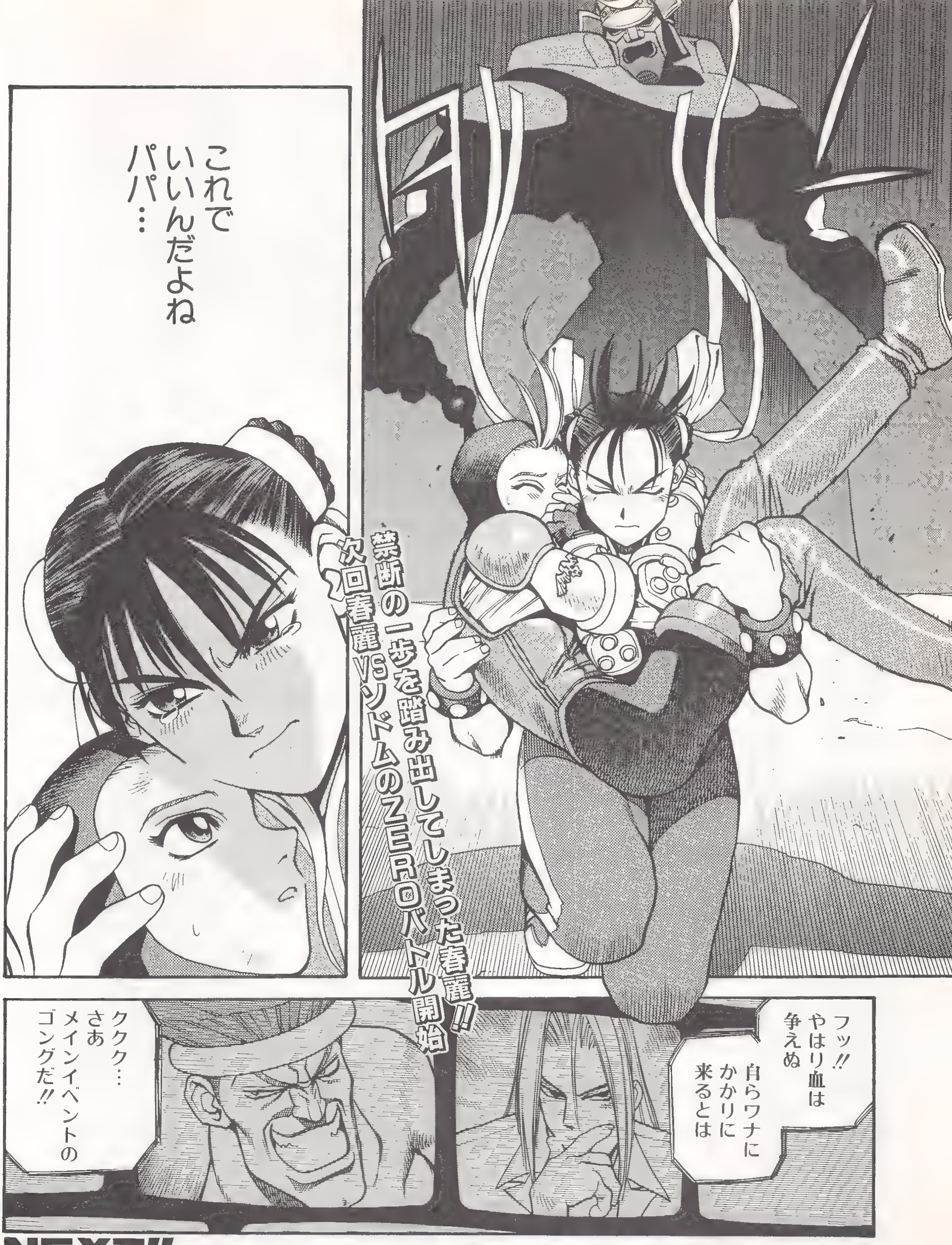

!!!
殺せ…
殺せ…
殺せ…
殺せ！
殺せ
殺せ!!
殺せ!!
殺せ!!



…
ポロ…
!!
BUT ON BAY!!!
ぐらり
ぐりぐり
!!
…あ
おい いいかげんにしろよ!!
フフフ… これがルールなのでね
うおお!!! もう限界だッ どけ春麗!!!
ワナだと言ってるでしょう!! 今はつらくても耐えるのよ!! リュウ!!


ククク…
バルログ
貴様の悪趣味には
つきあってられん
とよ！
きゃ
おまえは
サガットの
一番弟子…
アドン!?
なぜ
ここに!?
師を倒し
ムエタイの誇りを
汚したリュウに
復讐を果たしたい
我々「シャドルー」は
その希望を
かなえる「場」を
提供して
差し上げたのさ
ククク…
下衆なワナに
引っかから
なかったのは
残念だがな
フ…上手く
いくと
思ってたがね…
父上と同様には
いかないものだな
春麗刑事！


パパが…
ここに…!?
う…
春…
パパ…
EIGHT
SER!?!!


禁断の一歩を踏み出してしまった春麗!!
次回春麗VSソドムのZEROバトル開始
これで
いいんだよね
パパ…
フッ!!
やはり血は
争えぬ
自らワナに
かかりに
来るとは
ククク…
さあ
メインイベントの
ゴングだ!!

NEXT!!

DISC BOX

今号の新作情報

VOICE FROM EMERALD DRAGON



1995年12月21日発売
データムポリスター
CD：DPDX-5055
価格：¥2800（税込み）

パソコンのゲームとして1989年に発売された「エメラルドドラゴン」。1994年にはPCエンジンに移植、今年は、SFC版の発売、文化放送でのラジオドラマと活動、今までにドラマCD5枚、シングルCD2枚が発売されてきた。どの作品も人気が高く次なる作品が待たれていたが、今回、その待望の新作発売。ボーカル5曲（声優による）にインストゥルメンタルを加えるという組曲形式で作られている。

Falcom Special BOX '96



1995年12月21日発売
キングレコード
CD：KICA-9026～8
価格：¥6800（税込み）

「イースV」のCDドラマ、「ブランディッシュ」のCDドラマ、さらに極秘新作ほか1995年末発表曲音源総収録という3枚セットの超豪華版が限定版として発売された。CDドラマであるディスク1、2とも、ドラマのほかにボーカルアレンジも入っている。また音源集であるディスク3には、37曲もの曲が収録されている。なおこの3枚組には特製40ページという豪華な本のふろくも付いている！

ときめきメモリアル ボーカル・ベスト・コレクション



1995年12月21日発売
キングレコード
CD：KICA-7681～2
価格：¥4200（税込み）

ときめきメモリアルファン待望のCDが発売されたぞ！ときメモキャラの中でまだ歌ったことのない歌声も入った今回のボーカル集は、なんと全部で19曲！CDも2枚組という超強力もの。ディスク1には、美樹原愛、伊集院レイ、早乙女優美、古式ゆかりなど歌ったことのないキャラの歌や9曲の新曲、ディスク2には、CDドラマで使われた曲やイメージソングを収録しているぞ！



ずるずる

8月下旬にニュージーランドへスキーに行った際、フリースを買ったんだけど、それが2カ月後の11月に届いた。貧弱なる頭で英語を理解してたんだけど、「冬前には届きます」と聞こえたのは合っていたようだ。さて日本も本格的に冬に突入。今年の冬の目標であったスキーコーチの仕事も草津でやることが決まり準備OK！うっしゃ～！

TOP10 11/16～11/30㋘屋内神田店集計分

	順位	前回	ポイント	タイトル	発売元	商品番号	価格
CDトップ10	1位	－	106	鉄拳2	VE	VICL-15050	1500円
	2位	1	81	レイブレーサー	VE	VICL-15048	1500円
	3位	－	61	もっと！ときめきメモリアルNOV	KR	KICA-7688	2800円
	4位	－	53	天外魔境真伝	PC	PCCB-191	1500円
	5位	－	49	ときめきメモリアルサントラ	KR	KICA-7675～6	3800円
	6位	8	28	ヴァンパイアハンター外伝	VE	VICL-8152	2800円
	6位	－	28	餓狼伝説シンフォニック	PC	PCCB-197	2500円
	8位	－	24	ダンシングシャドウズ	TE	TYCY-5449	3000円
	8位	－	24	ときめきメモリアル2	KR	KICA-7646	2800円
	10位	－	20	アルペンレーサー	VE	VICL-15049	1500円
ビデオトップ10	1位	1	86	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SS	GV-20	4800円
	2位	2	57	ストリートファイターZERO	SS	GV-19	4800円
	3位	－	48	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95王座決定戦	PC	PCVP-11767	1500円
	4位	5	41	バーチャファイター2カゲ	TE	TYVH-5011	2900円
	5位	－	38	バーチャファイター2ジャッキー	TE	TYVH-5005	2900円
	6位	－	35	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	PC	PCVP-11740	4800円
	7位	5	29	バーチャファイター2シュン	TE	TYVH-5012	2900円
	8位	5	25	バーチャファイター2アキラ	TE	TYVH-5004	2900円
	9位	4	22	バーチャファイター2	SS	GV-15	4800円
	9位	10	22	バーチャファイター2ウルフ	TE	TYVH-5009	2900円

KR：キングレコード　SS：新声社　SM：ソニー・ミュージックエンタテインメント
TE：東芝EMI　VE：ビクターエンタテインメント　PC：ポニーキャニオン

CD&ビデオトップ10

CD編

CD、どーんと入れ替わりました。その中でトップになったのは鉄拳2！

新作に押されながらもレイブレーサー、ヴァンパイアハンター外伝が健闘している。

注目はときメモシリーズが、3タイトル入っていること。

VFの逆襲が始まるかも。

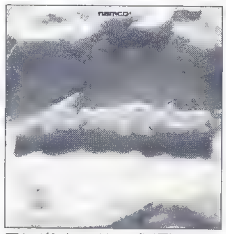
ビデオ編

安定してK.O.F.'95強し。2位のZEROも安定。その下を見てみると…わ～K.O.F.'95とバーチャファイターしかな～い！

VF2キャラもので今回トップなのはカゲ。この順位で人気キャラの動向がわかる。次回は変わる？

今号のオススメタイトル

私がスキー大好き！だからっていうわけじゃないけど、今、自分がハマっているCDがナムコ／ビクターの「アルペンレーサー」だ。


アルペンレーサー（VE）

自分のプレイしているということもあったが、3コースに2つの遊び方があるゲームに全部、そう、6曲ちゃんとサウンドが作られているという点に感動！ナムコサウンドだからノリもいいし。でも一番いいのはボーカル入りのアレンジ。CMで使われそう～

今回取り上げるとすれば、やはりこれ！第9回ゲーメスト大賞のベストグラフィック賞になった「バーチャファイター2」だろう。

ここでは一つのタイトルだけを挙げるのではなく、VF2の世界をいろいろと知るため、すべてのタイトルをオススメとしておこう。

その中には攻略ものもあり、キャラ別紹介ものもあり、大会収録ものもありと多彩。自分の好きなスタイルで選べるぞ。



バーチャファイター2（SS）

GAMEST PRESENTS

松本梨香の

ゲーマーズナイト

毎週土曜日オンエア中
TBS・(954)25:00～25:30
WBS・(1431)21:30～22:00
GBS・(1431)24:30～25:00

『ゲーマーズナイト"鈴木裕"インタビュー』



すんなり通らなかった「VF」の企画

ももやん：バーチャファイター2(VF2)という、怪物的ゲームを作り出すにあたっては、いろいろと苦労もあったと思うのですが？

鈴木裕：涙無しでは語れませんよ。1とか2とかではなくて、要するにVFというゲーム自体を世に送り出すにあたっては、確かにいろいろとありました。

企画を出したんですよ。「格闘ゲームを作りたい！」って。そのころはもっぱらストII全盛期でして、「ストIIのあとに、体いくつのゲームが出たと思ってるんだ？400だぞ400！あれを超えるゲームは無い！」と言われまして。「…でも作りたいから作らしてください！」って言って。売上には貢献しますから、と。

梨香：ははあ、頼み込んだワケですね。その結果はすべていい方向に向かったと。

裕：結果オーライでした。

ターゲットにした年齢層は？

ぴぐ：ゲームセンターだけでなく、今やVF2と言えば各メディアにまで進出してますよね。テレビ入れればVF2の話題だったりして。そんな時どう思います？



裕：実は私、テレビはあんまし見ないんです。でも先日、サターン版のVF2発売前夜にお店に並ぶ人のビデオを見せてもらったんです。嬉しかったですねえ、500人くらいズラーっと並んで。

もも：キャサ夫君とかもVF2関係でテレビに出演してるし。どうしてここまでヒットしたと思う？

キャサ夫：なんででしょうねえ。やっぱりストIIシリーズとは、プレイ人口が違うんじゃないですか。単純に数だけでなく、年齢層も大分違うと感じます。特に新宿とかのゲームセンターでは、メインがサラリーマンですからね。

ぴぐ：新宿のスポット21ってゲームセンターは、今やVF2のメッカとなってます。

もも：裕さんとしては、プレイ対象者としてはどのへんの人を考えていたんですか？小中学生という学生層と、サラリーマンのような社会人層と、どちらを？

裕：作るとき、いつもそうなんですが…両方なんですね。それこそ3歳児から大人に至るまで、幅広い層を狙っています。

もも：3歳児にはさすがに厳しいと思うんですけど。

裕：一度やらせたんですよ。

ぴぐ：マジですかー!?

裕：そしたら、「セーラームーンじゃない」って言われてそれっきりでした。

もも：ははあ、厳しい意見ですね。

裕：厳しいです、3歳は。

鈴木裕"無敗伝説"？

もも：ところで裕さんは「100人組手」を実際に見たことってあります？

裕：いやー、無いです。

もも：今度やってみてはどうですか？持ちキャラはサラでしたっけ？

裕：今は酔拳です。やるとしたら、事前に自分が絶対負けないようなスペシャルロムを作って持っていって、隠し持ったボタンで凄い技がでるようにしますよ。「～人抜き」って文字がでる部分も、皆が目をちょっと離したスキに「99人抜き」に書き換えたりして。

ぴぐ：割と手段を選びませんね。

裕：プログラマーには勝てないことを思い知らせてやりますよ(笑)。

梨香：ぜひ、裕さんに聞きたいことがあったんです。「VF3」っていつ出るんですか？

裕：いつ、というのは答えられないんですが…まあ、来年のゲーメスト大賞をこれでとりたいな、とは思ってます。

梨香：ほほう、来年には出るわけですか。「VF3」になって、ここが変わった！というのを教えてほしいのですが。

裕：まずグラフィックなんですが、これはかなりいい感じに仕上がると思います。キャラクターの頭髪の生え際部分とか毛穴とか、細部にいたるまで凝った映像になりますよ。あと、これは動きなんですが、キャラの息遣いとか、筋肉の動きとかも再現するつもりです。マスキュラー・コントロールっていうんですが。

梨香：ま、ますきらは・こんとろーる？

裕：マスキュラー、筋肉のコントロールです。あと従来あったボディパーツの繋ぎ目も、コンピュータが自動計算して見えないようになります。



もも：新キャラは加わるんですか？

裕：新キャラは、「VF3」になって2キャラ加わります。1人は女性キャラ。名前は"あおい"に決まっています。名字は未定ですが、漢字3文字になることは決定してます。

キャサ夫：今までのキャラクターって、「截拳道」とか「酔拳」というように、得意とする武術がありましたよね？今度の新キャラは何を使うんですか？

裕：うーん…、答えにくい質問だなあ…。武術の名前は言えないんですが、「関節技が得意」とだけ言っておきましょうか？

キャサ夫：合気道みたいなもんですか？

裕：どうなんですかねえ…。

梨香：ハイ、そんなこんなで今日はいろいろとビックリするお話が聞けましたが、残念ながらお別れの時間がやって参りました。鈴木裕さん、キャサ夫さん、本日はどうもありがとうございました！

(12月3日 ヤマハホール「第9回ゲーメスト大賞授賞式」にて)

〒107-06
TBSラジオ
「松本梨香のゲーマーズナイト」係

〒101
東京都千代田区内神田1-11-4
藤吉ビル新声社 ゲーメスト
「松本梨香のゲーマーズナイト」係

受験生のみなさん、追いこみの時期ですね。がんばればきっといいことがありますよ！
千里の道も一歩から、着眼大局着手小局、ゲームで鍛えた集中力と反射神経で勝負だ！

「鉄拳2」連撃双撃破!!
エリアチャンピオン決定大会

さぁ、今回のインフォメネター発目は「鉄拳2」だ。先のゲーメスト主催「鉄拳2」大会でもガンガンに盛りあがったけど、巷のゲーセンでもあいかわらず盛りあがりまくってるらしいぞ。

こんな「鉄拳」人気に火がついたのは、やっぱりプレステ版「鉄拳」が発売されてからだと思うんだけど、早くもプレステで「鉄拳2」が発売される事が決定したんだ。そいでもって、その発売を記念して「PS版鉄拳2オリジナルタイトル争奪エリアチャンピオン大会」が行われるらしいぞ！内容をかいつまんで説明すると、全国を8つのエリアに分けてナムコ店舗計145店で予選大会を実施、その予選大会の優勝者と準優勝者がエリアチャンピオン大会に参加できるというものらしい。それぞれのエリアチャンピオンにはなんと、プレステ版「鉄拳2」が自分のネーム入りオリジナルになるという特典が与えられるぞ!!これはどういう事かと言うと、プレステのメモリーカードにスペシャルプログラムを書き込み「鉄拳2」のタイトル画面を、エリアチャンピオンの名前入りオリジナルタイトル画面にしてくれるというマーベラスな企画だ。さぁみんな〝鉄拳マスター〟の称号を手に入れ、なおかつ友達に自分だけの「鉄拳2」を自慢する為に、近くのナムコ店舗へGOだ!!

更に今回は特別にナムコさんから、「デビルカズヤテレカ」をプレゼントだ。

＊千代田区内神田1-11-4 3F「カズヤテレカ」係



エリアチャンピオン決定大会（1／28開催）

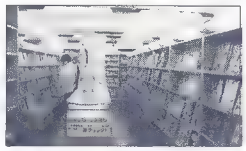
★東北エリア　プリッズ仙台店
★関東エリア　プリッズサンペデッカ店
★京浜エリア　プラボ赤坂店
★東海エリア　AC納屋橋店
★近畿エリア　プラボ4日前店
★中四国エリア　プリッズ広島店
★九州エリア　プラボ熊本店

冬コミで上京した人たちも寄っててネ!!
えるぱれショップ渋谷店「ザ・フェア」

本誌DOHJINコーナーが大好評な昨今、同人誌を自分たちで作ったり、イベントで本を購入したりしている人も多いと思う。

今回紹介する〝えるぱれショップ〟は約1000種類の同人アイテムを揃えている本格的な専門店である。年末12月23日（土）から年明け1月21日（日）までザ・フェアと銘打ってマニアックな商品を扱う予定だ。ゲーメストグッズ、ガレージキット、コスプレグッズにゲーム基盤と言う品揃え。さしずめ、おたくデパート縮小版といったところ。

また、今回のフェアは6Fにあるイベントフロアにて行われるので、期間中は5Fのショップと合わせて見どころはたくさん。冬コミついでに寄ってみては？



店内は明るくさわやかなムードで品揃えも豊富だぞ！

えるぱれショップ渋谷店
東京都渋谷区道玄坂2-16-5　セントラル共立ビル5F（フェアは6F）
03（3462）2704
営業時間　11：00〜20：00
定休日なし

今度の映画で最期らしいぞ!!
ゴジラグッズ紹介

やあみんな！ROCKしてるかな。12月9日（土）より、全国東宝系で最期のゴジラ映画「ゴジラ対デストロイア」が公開されていることは知ってるよね。フランス核実験で核が話題の昨今、ゴジラが内部核爆発をおこしかけるというショッキングな内容らしいぞ。

この「ゴジラ対デストロイア」公開を記念して、同映画に登場するニュータイプのゴジラと新型怪獣デストロイアをリアルに再現したリアルアクションシリーズ「リアルアクションヒートアップゴジラ」「リアルアクションデストロイア」の2種類の模型が新発売されるぞ。

このゴジラ&デストロイア模型は表皮に特殊軟化素材を使い、映画の中に出てくるヒートアップするゴジラの胸をディテールまでリアルに再現しているだけでなく、映画の音源からサンプリングしたリアルな叫び声など究極のゴジラホビーであり、マニアならぜひとも手に入れたい逸品だ。

ゴジラ　¥3、700　11／29発売
デストロイア　¥4、200　12／9発売



この冬どっぷりつかってみよう!!「ロマ・サガ3」最新CDだっ!!

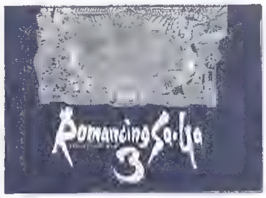
美形キャラと大胆なフリーシナリオが話題となっているSFCソフト「ロマンシング サ・ガ3」。みんなはもう遊んだ?

NTT出版からはこの冬、「ロマサガ3」の世界を広げる関連グッズがいくつか発売されるんだけど、今回は同ゲームのアレンジバージョン版ミュージックCD「ウィンディ・テイル」(96年1月25日発売、3000円)を紹介しよう。

「ロマサガ」が持つ独特の世界観。ゲームミュージックが果す役割って大きいよね。「ウィンディ・テイル」ではストリングスとピアノをメインに「ロマサガ」ワールドをロマンチックに表現。バラード風の編曲で楽しませてくれます。

アレンジ&サウンドプロデュースには岩代太郎(ドラマ「君といた夏」「沙粧妙子・最後の事件」)を企用。またボーカルには絵馬優子(ミュージカル「レ・ミゼラブル」)があたり、人気画家のおおた慶文がジャケットイラストを担当。そして大編成オーケストラで「ロマサガ」を大きなスケールで表現しています。

う〜ん、「ロマサガ」を遊んだ人も、まだの人も一度聴いてみて欲しいな。コタツにでもあたって雄大な「ロマサガ」ワールドにひたるってのも結構イイと思うぞ。



ハートフルな声をあなたに「ハートフルボイス」創刊



11月21日に創刊号が、2号が1月22日にメディアックスから発売される「ハートフルボイス」という、声優旋風に追い風を与えている雑誌の紹介だ。

声優のナマの声を、声優の情報をメディアとからめて紹介しようというこの雑誌。

何がいいって本の大きさがいい。何それ、とか言われそうだけど、これって結構大事。オキニの声優さんの写真とかがデカく載るからね。もちろん声優さんのCDやラジオの情報も盛りだくさんだ。

その「ハートフルボイス」さんからの1号の表紙(モデル・かないみかさん)テレカを20名様にプレゼントだ。ハガキに必要事項を記入して、ゲーメスト編集部「ハートフル」係まで応募してくれ。締切は1月26日消印有効、ハガキは一人一枚だぞ。

新生デビュー!? 草地章江

アニメと声優活動とをシンクロさせたハミングバードは、今年8月で解散してしまった。その一人、草地章江さんが、今度シジグルCDをきっかけにソロデビューする。

タイトルは「知らない。」カップリング曲はセガサターン用ソフト「クォヴァディス」のイメージソング「ARK〜未来を探して〜」の草地バージョンだ。

「知らない。」は草地さんが、「年相応でわかる感覚というか、自分の中で『あるある』というような詩です」というように、とても女性らしい曲になっている。また「ARK」では草地さんらしさを出したいということで歌詞をいくつか変更したりと、草地色満開のCDになりそうだ。

リリースはソニー・ミュージックエンタテインメントより'96年1月21日。その後コンスタントにシングルや、フルアルバムを出す予定。

また新たなスタートという意味もこめて、11月24日にバースデーライブを行い、ファンと新たなスタートをきった。

シューティングやパズル、メダルゲームが大好きで、たまに5ケタつぎ込むこともあるという草地さんだが、来年はゲーセンに行く暇はあるのだろうか?


バースデーライブにて。非常にフレンドリーな感じだった。

INFORMATION

とキメモでおなじみ！長沢ゆりかの初LIVEだ!!

文化放送系、ラジオ「もっと！ときめきメモリアル」。みんな聞いてるよね。

ここでは同番組のエンディングテーマを歌っている、長沢ゆりかさんのファーストライブのお知らせをしましょう。

コンサートタイトルは〝Yurica Heartful Party〟で96年1月29日（月）に行われることが決定。場所はライブの殿堂、渋谷 ON AIR EAST だ。

さて、ニューアルバム「Crescendo」を引っ下げついに初ライブを行う長沢さん。彼女の「My Dear」という曲はすでにテレビでも「ときメモ」のCMでおなじみ。セカンドシングル「だきしめてよ」もキングレコードから発売中です。

前売券はチケットセゾン、チケットぴあにて発売中。17：30開場、18：30開演。また、当日はカメラ・VTR・テープレコーダーなどの持ち込みはできません。

まだまだ寒い日が続くけど、この日、ON AIR EASTに吹く風はどこまでもあったかいぞ。ときメモスタッフやキャストをご招待。きっとタイトルどうりHeartfulな思い出がキミを待ってるぞ。

メダルコーナーに新風！テレパチ登場!!

ゲームセンターのメダルコーナーというと、競馬ゲームやスロットマシンという印象があるよね。その中にいまやすっかり市民権を得たパチンコモノが加わるみたいだぞ！その名は「テレパチ」（サン電子）、名前の通りテレビモニターを使ったパチンコゲームだ。

読者の中には「金のもうからないパチンコなんてパチンコじゃないやい！」っていう人もいるかもしれないけど、「パチンコのフィーバーした時の快感は好きなんだけど、お金が湯水のようにかかるのがなぁ…。」



なんて人もきっといるはず、そんな人にぜひオススメしたい。なにせ、玉の動きがリアルだから、きっと本物のパチンコをやっている感覚と変わらないばかりか、ジュークBOXをイメージした斬新なデザインと、従来のパチンコにはないモニターならではの演出は君を飽きさせないぞー！

ご協力感謝！★ユニセフへのチャリティー報告★

第9回のゲーメスト大賞も無事終わり、ほっとひと安心、という私達新声社一同ですが、ここでは、すでに恒例となったユニセフへの募金について報告させていただきましょう。

今年の寄付金は総額で389、100円。これは先日のゲーメスト大賞で行われたチャリティーオークションの収益金です。

オークションに参加してくださった皆さん、商品を提供してくださった各メーカーさん、ご協力ありがとうございました。



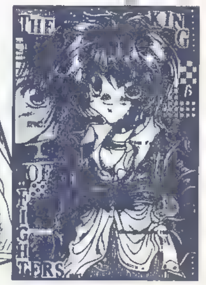
ゲームファンの為の投稿誌

みんなの投稿がいっぱい!!

GAMEST WORLD Vol.5



★福島県　唯鷹雄



★大阪府　Y・綾羅

新年特大
第5号
1月25日発売!!
AB版
予価540円

巻頭特集

初代から新作まで、企画盛沢山!!

「サムライスピリッツ」

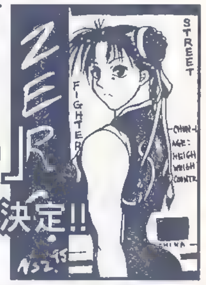
★力作揃いのカラーイラストギャラリー
★変身!!あなたもルル姉妹!!
★あの刀、あの流派を徹底紹介
★徹底解剖!! 傘の秘密

特集2

95年の名作を振り返る

「95年ゲームグラフティー」

★BEST10を踏まえつつ、年間のベストを決定!!
★カラーイラスト没復活祭
★試験に出る!? 投稿ワンポイントレッスン



★愛知県　猫乃希美

■ハガキ＆イラスト満載の読者コーナー・人気ゲーム＆豊富な数と力作揃いの同人誌・ページを華やかに彩るコスプレＰＨＯＴＯ・読者投稿によるゲーハロコミック満載!!　年中無休投稿大募集中!!

★宛て先　〒101　東京都千代田区内神田１－11－４藤吉ビル　㈱新声社　ゲーメストワールド　各コーナー係　投稿募集中!!

★コナミ	
ツインビーヤッホー！	¥33,000
グラディウスⅡ	¥30,000
パロディウスだ！	¥14,000
沙羅曼蛇	¥32,000
イー・アル・カンフー	¥15,000
少林寺への道	¥10,000
新入社員とおる君	¥9,000
グリーンベレー	¥15,000
サーカスチャーリー	¥15,000
マンハッタン24分署	¥5,000
バスケットボール	¥5,000
クォース	¥5,000
ハイパーオリンピック'84	¥15,000
スーパー魂斗羅	¥34,000
プレミアムサッカー	¥20,000

★カプコン	
ストリートファイターZERO（ロム）	¥58,000
ヴァンパイアハンター（ロム）	¥38,000
スーパーストⅡX（ロム）	¥10,000
スーパーストⅡ（ロム）	¥5,000
ストリートファイターⅡ	¥5,000
ストⅡダッシュ	¥8,000
マッスルボマー	¥9,000
F－1ドリーム	¥5,000
虎への道	¥7,000
エグゼドエグゼス	¥32,000
戦場の狼	¥9,000
ソンソン	¥18,000
ブラックドラゴン	¥20,000

★セガ	
ドラゴンボールZ	¥22,000
エイリアンストーム	¥8,000
獣王記	¥6,000
忍	¥8,000
レッスルウォー	¥5,000
フリッキー	¥28,000
アストロフラッシュ	¥5,000
フラッシュポイント	¥7,000
ワンダーボーイ	¥9,000
ロボレス2001	¥5,000

★ナムコ	
ゼビウス	¥19,000
ギャプラス	¥29,000
ドルアーガの塔	¥80,000
スカイキッド	¥30,000
メトロクロス	¥58,000
ドラゴンセイバー	¥35,000
スーパーワールドコート	¥15,000
クラックス	¥5,000

★アイレム	
海底大戦争	¥32,000
剣豪	¥12,000
ドラゴンブリード	¥10,000
サンダーブラスター	¥12,000
パウンドフォーパウンド	¥5,000
R-TYPE	¥15,000
ビジランテ	¥5,000
10ヤードファイト	¥5,000
覇沙夢	¥5,000
ロードランナーⅢ	¥22,000
ロードランナーⅣ	¥28,000

★データイースト	
ミッドナイトレジスタンス	¥15,000
ダークシールⅡ	¥15,000
アクトフェンサー	¥6,000
コブラコマンド	¥6,000
イエローキャブ	¥15,000
リバレーション	¥6,000
スタジアムヒーロー	¥3,000
空手道	¥12,000
バーニングラバー	¥25,000
ポケットギャル	¥15,000
空牙	¥19,000
バトルレーンVOL.5	¥5,000

★テクノスジャパン	
ダブルドラゴンⅠ	¥5,000
ダブルドラゴンⅢ	¥5,000
ドッジボール	¥5,000
ザインドスリーナ	¥6,000
ブロックアウト	¥6,000
エキサイティングアワー	¥3,000
WWFレッスルフェスト	¥3,000
熱血硬派くにお君	¥12,000

★ジャレコ	
ピンボ	¥7,000
64番街	¥10,000
エクセリオン	¥5,000
エクセライザー	¥5,000
ガンディーラ	¥5,000

★麻雀	
麻雀学園Ⅰ	¥9,000
麻雀学園Ⅱ	¥9,000
ファイナルロマンス	¥12,000
トリプルウォーズⅡ	¥8,000
セーラーウォーズ	¥15,000
麻雀夏物語	¥3,000

その他麻雀基板多数あり

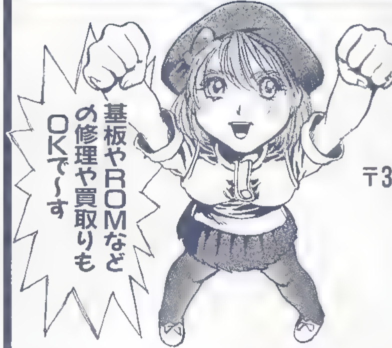
★タイトー	
スペースインベーダーDX	¥15,000
あしたのジョー	¥5,000
アルカノイド（P付）	¥12,000
タイガーヘリ	¥9,000
火激	¥5,000
功里金団	¥5,000
ピット&ラン	¥5,000
奇々怪界	¥14,000
ヘビーユニット	¥7,000
エンパイアシティ	¥25,000
ワードナーの森	¥32,000
影の伝説	¥20,000
鮫！鮫！鮫！	¥18,000
ツインイーグル	¥10,000
ハレーズコメット	¥24,000
究極タイガー	¥15,000
スラップファイト	¥10,000
ハットトリックヒーロー'95（ロム）	¥6,000
カイザーナックル（ロム）	¥4,000

★その他	
ウルトラ警備隊	¥34,000
ガンバード	¥30,000
マクロスⅠ	¥14,000
ソニックウイングス	¥10,000
がんばれゴンタ2	¥18,000
SDガンダム	¥5,000
キングオブボクサー	¥5,000
ぺんぎんくんウォーズ	¥10,000
ドンキーコング3	¥25,000
カンガルー	¥25,000
ゴールドメダリスト	¥5,000
ストリートスマート	¥5,000
スーパーバレー	¥5,000
F－1グランプリ	¥3,000
スーパーフォーミュラー	¥5,000
名人戦	¥15,000
忍者くん魔城の冒険	¥8,000
忍者くん阿修羅の章	¥14,000
ポンポコ	¥32,000

●PC9801、9821ソフトの販売・買取りも扱っております

ソフトショップ★マリオからマニアの諸君へ

★お申し込み方法：現金書留、または代金引換システムで



営業時間
AM11：00～PM8：00
TEL・FAX共用
0263-36-5536
〒390 長野県松本市あがた1-2-16



㋘屋名古屋に上陸！！

新商品紹介　其の1

■ゲーメストカレンダー、彼女が買ってもカレンダー！

●ゲーメストカレンダーで部屋中を埋め尽くし、新年を迎えるのだぁ！

□ストリートファイターＺＥＲＯ
□ヴァンパイアハンター
□Ｋ.Ｏ.Ｆ.'95
□ネオジオギャルズ
□闘神伝
□ときめきメモリアル
□豪血寺一族

●各1,800円　好評発売中！

天下一ゲーマーの店

Super Gamer's Market MARU-GE-YA

新商品紹介　其の2

■ジャッキー牛革・革ジャンで、ビーフジャッキーってのはどう？

●12月10日～中旬に発売予定！完全限定生産500着のプレミアもん！サイズはＭとＬの２種類、色は黒のみです。

□ジャッキー革ジャン

●Ｍ，Ｌともに価格は49,800円
今からでも遅くない！すぐにマルゲ屋で予約だぁ！

新商品紹介　其の3

■マルゲ屋恒例、『福袋』！！Ｔシャツも入ってるからか？

●年始に福袋を販売します。いままでの読サビグッズに加え、福袋オリジナル商品も盛りだくさん！

□福袋

●ゲーメスト大賞ベストキャラクター賞の１位と２位のキャラクターをモチーフにした、ビッグポスターのどちらか１点、メルティルーズリーフ、バーチャファイター２カレンダーなどなど、ファンならずとも嬉しい商品でいっぱいだ！

●気になる価格はまだ未定。そのうち各マルゲ屋、それからゲーメスト本誌やＥＸ、コミゲ、増刊号、ムックなどの読サビでお知らせするので、そちらをごらんください。

いろいろありますマルゲ屋

■アンケートに応えて餡と饅頭プレゼント！←ウソ

●今はまだ設置されていないかもしれないけれど、新グッズアンケートなるものがゲ屋に設置されます。

□新商品は皆さんのご意見からも生まれます！

●それは、皆さんのこんなグッズが欲しいよー！といった意見を新グッズに反映させようという意図の反面、苦し紛れにグッズ製作スタッフが制作したものなので、いろんな変なことを記入してください。よろしくね。

本格的基板屋 Funtom

初心者から業者迄
まずはご来店を!!

今月の超特価基板

パックランド	￥28,000
極上パロディウス	￥28,000
ニューマンアスレチック	￥8,000
ツインビーヤッホー！	￥28,000

12／31～1／3はお休みです

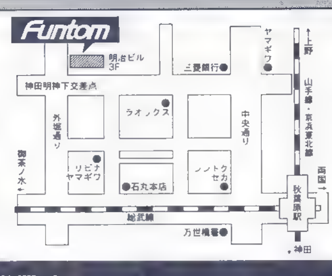
ダライアス外伝（ロム）	￥28,000	レイフォース	￥68,000
ストライダー飛竜	￥38,000	ヴァンパイアハンター	特価
コズモギャングザビデオ	￥9,000	ストリートファイターZERO	特価
出たな！ツインビー	￥8,000	飛龍の拳	￥20,000
連珠貴族(新品)	￥18,000	アイドル雀士スーチーパイⅡ（ロム）	￥3,000
スペースインベーダーDX	￥13,000	P-47 ACES（ロム）	￥5,000
フェニックス（US）	￥12,000	スーパーリアル麻雀PⅢ	￥18,000
サイオニクスオスカー	￥12,000	スーパーリアル麻雀PⅣ	￥13,000
大魔界村（US）	￥23,000	スーパーリアル麻雀PⅤ	￥20,000
ウィロー（US）	￥23,000	プリティーセーラー２	￥20,000

この他の基板も超特価放出中！

遊ばなくなった中古基板、高価買収致します！価格はお電話にてご確認下さい。

☆在庫は常に変動してますのでお電話にてご確認下さい。
☆資料請求は下記住所「GM係」まではがきで申し込んで下さい。

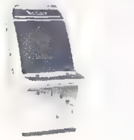
《お支払い方法》
①現金書留　または　②銀行振込
住友銀行御茶ノ水支店
普通預金　口座番号713626



〒101 東京都千代田区外神田3-1-2 明治ビル３Ｆ　有限会社ファントム　TEL(03)3257-1126（営業時間）AM10：30～PM7：00

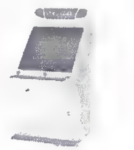
ゲームセンターを超えた!家庭内ゲーム(自家ゲー) プロ仕様高画質モニターを揃えました。

セガニューアストロシティ (29インチ筐体) ¥250,000



2L12Bパネル ¥15,000
通販特価¥257,000 (パ付、税込)
ストZERO組込 ¥400,000
斬紅郎無双剣組込 ¥405,000
マーヴル・S組込 ¥441,000
SストⅡX組込 ¥275,000
鉄拳2組込 ¥502,000

ジャレコポニーマークⅣ (29インチ筐体) ¥250,000



2L12Bパネル ¥20,000
通販特価¥250,000 (パ付、税込)
ストZERO組込 ¥373,000
斬紅郎無双剣組込 ¥398,000
マーヴル・S組込 ¥434,000
SストⅡX組込 ¥270,000
鉄拳2組込 ¥495,000

カプコンステイタス18(新品) ¥78,000で大放出!!



ストⅡ組込	¥ 85,000
ストⅡダッシュターボ組込	¥ 88,000
ストⅡX組込	¥115,000
ヴァンパイア組込	¥118,000
ヴァンパイアハンター組込	¥135,000
ストZERO組込	¥205,000

分割払いも可能です。
注!!送料が別途かかります。

民生品高画質モニター ソニープロフィールプロ KX-29HV3 ¥285,000 (税別)



通販特価¥235,000 (送料・税込)
RGB入力付

SF、ネオジオ、サターン、プレイステーション、アーケードゲームのRGB出力に対応します。
¥23,100×12回
¥12,500×24回
¥ 8,900×36回

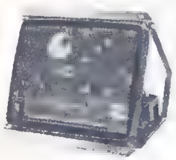
マルチメディアテレビ(高画質ディスプレイ) ソニーKV-28PW1 (新製品)



通販特価 (送料・税込)
KV-32PW1 ¥272,000
KV-28PW1 ¥208,000

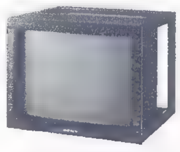
分割	KV-32PW1	KV-28PW1
初回	¥19,856	¥19,600×11回
〃	¥12,872	¥10,600×23回
〃	¥ 7,728	¥ 7,600×35回

ナナオ業務用モニター デュアル8シリーズ



20インチ MS8-20F ¥50,000
26インチ MS8-26F ¥85,000
29インチ MS8-29F ¥95,000
RGBケーブル ¥5,000

高画質モニター ソニーKX-21HV1S ¥174,300 (税別)



通販特価¥158,000 (送料・税込)

分割 ¥14,900×12回
〃 ¥ 8,100×24回
〃 ¥ 5,700×36回

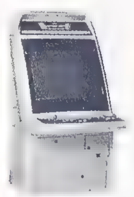
カプコンQ-グランダム25(中古) ¥118,000(程度最高)



ストⅡX組込	¥158,000
ヴァンパイアハンター組込	¥180,000
ストZERO組込	¥218,000
鉄拳2組込	¥352,000

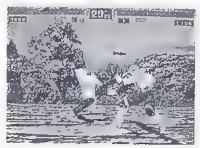
36回までの分割払いが出来ます。
注!!送料が別途かかります。

バーチャファイター2(中古) ¥580,000



他に送料・消費税がかかります。
36回までの分割払いが出来ます。

バーチャファイター2(中古) +アストロシティ用モニター ¥540,000



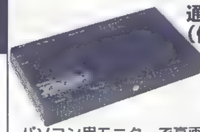
他にコントロールBOX・ハーネスが必要です。
36回までの分割払いが出来ます。

㈱TAMAYA

住所：〒168 東京都杉並区和泉2-1-26
TEL.03-3323-9911 FAX.03-3323-5533
営業時間AM10：00～PM7：00 日曜・祝日定休

これから基板を始めたい方に、詳しい資料を差し上げます。80円切手2枚を同封の上、上記住所宛に請求してください。
店頭にてローン即決できます。印鑑、身分証明証、預金通帳を持参下さい。

アップスキャンコンバーター XRGB-1 ¥26,800 (新発売)



通販特価¥27,700 (代引、送料・税込)
予約受付中!!

パソコン用モニターで高画質のゲーム画面が楽しめます(スーファミ、プレイステーション、サターン、アーケード等に対応)。※水平同期周波数が24KHz専用のモニターには対応していません。

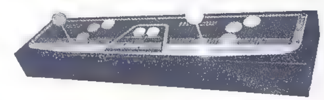
RAS-HD ¥14,500



高画質への決め手!
プレイステーション用アダプター入荷しました。 ¥3,500
MSXアダプター ¥2,500

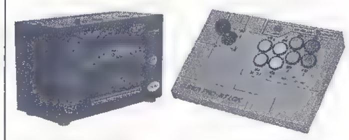
スーパーファミコン、メガドライブ、家庭用ネオジオ、サターン対応。☆業務用バーチャファイター2対応。☆15Pしかない RGB15KHz対応モニターに21Pを増設。
対応機種 X68Kモニター、PO-TV45X・35X FMタウンズ他2社モードオートシンク以上の15khzモニタ

サターン用バーチャパネル (純製) ¥29,800



サターン用2L12Bパネル ¥32,800

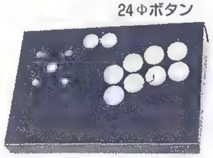
シグマセット AV-5000 Σ 8000ターボ 特価



メガドライブ用コード ¥2,000
PCエンジン用コード ¥2,000
パソコン用コード ¥1,500
SF用コード ¥4,000

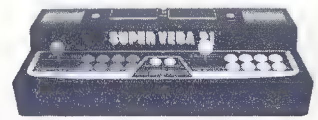
NEW JOY FAMIケース ¥2,800

レバー ¥1,500
30Φボタン ¥ 150
24Φボタン ¥ 150



3P4P用コントローラーに最適
レバー(セイミツLS-32)ボタン付セット ¥6,500

SUPER VEGA 21 特価



アストロシティパネル用底ケース¥8,900



アストロ用パネル2L6B ¥6,000
バーチャファイターパネル(純製) ¥15,000
プレイステーション用アストロ2L12Bパネル(純製) ¥32,600

KIC PANACUSTOM 特価



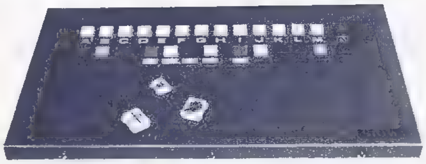
RGBケーブル・21P・15P 各¥3,000
麻雀ハーネス ¥3,000
ストⅡ対応JAMMAハーネス ¥3,000
SF用コード ¥8,000

TAMAYA通信販売

- ゲーム機(業務用)ソフト、関連グッズの通信販売を行っています。
- ヤマトのコレクトサービスで翌日配送できます。
- 分割払いが利用できます。
- 大型筐体の販売を行っています。
- 電話での相談、説明。
- ハード、ソフトの買い取り。
- 特殊ハーネス等の製作を行っています。
- FAXで24時間注文・相談受け付けています。

ビデオゲーム・コントロールボックスの決定版 AV-5000

音は➡ステレオ基板に対応ですのでこれ以上の音は望めません!!
色は➡クッキリと鮮やかなRGBと同じくらいの色彩のS端子対応!!
基板➡Σ-8000を使用すればストリートファイターⅡにも対応!!



大型マージャン用パネル

コントロールボックスに差し込むだけでOK(接続コード付)
型番MST-8　¥9,800(350×200㎜)

●シグマ用ハーネスを作ってくれる会社名●
R&K 052(732)3874／イエローバッグ 075(343)4860
宇宙堂 052(916)1407／ゲームファンタジー 0284(62)6926
クエスト0276(63)4766／ソフトショップマリオ0263(36)5536
㈱TAMAYA 03(3323)9911／テクナート 06(643)7641
トライ 03(5295)0667／メッセサンオー 03(3255)3453
ハッピー商会 0798(71)2910／ロータスプレス 03(3760)6630



＊AV-5000をテレビのオーディオとビデオ端子に接続するだけですから簡単です。
＊別売のPRO-STICKと接続しますので連射OK。
＊音はテレビのスピーカーから出ますので違和感がありません。
＊超小型(縦125×横200×奥95ミリ)。

☆☆別売コード☆☆

RGB21コード……………¥3,500
RGB15コード……………¥5,000
S端子コード……………¥2,500
VHFコード……………¥2,000

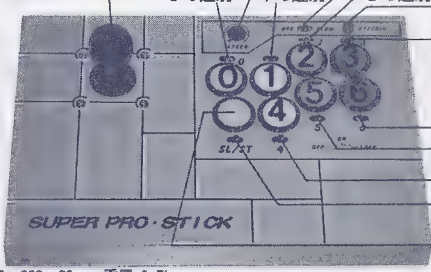
☆☆便利な1.5m延長コード☆☆

RGB21延長コード………¥5,000
RGB15延長コード………¥5,000

注意:スティックは Σ-8000以外は使用出来ません。
型番AV-5000　¥26,000 付属品:テレビ接続用ビデオコード&スティック接続コード1本

究極のSUPER PRO-STICK!!

すべてのSWを任意に設定できます。又、同時押しのSWも任意に設定できます。



寸法 320×220×30㎜　重量 1.5kg
型番 Σ-8000TB　¥15,800

注意:本体だけでは使用できません
別売りのコードが必要です。

別売コード



Σ8000専用

＊スーパーファミコン用コード(型番SF)…………¥4,000
＊ネオ用コード(型番N)…………¥2,500
＊メガドライブ用コード(型番MD)…………¥4,000
＊２ボタン専用PCエンジンコード(型番PC２)……¥2,000
＊６ボタン専用PCエンジンコード(型番PC６)……¥4,000
＊マスターシステム用コード(型番MM)…………¥2,000
＊パソコン用コード(型番PP)…………¥1,500
＊コントロールBOX接続用コード(型番AS)…………¥2,500
＊サターン用コード(型番ST)…………¥4,000

Σ-8000TURBOの特徴

＊別売のコードを差し替えるだけで、サターン・スーパーファミコン・メガドライブ・PCエンジン・パソコン・ビデオゲームとほとんどのコンピューターに使用できます。
＊すべて業務用のパーツを使用していますので、操作性・耐久性ともバツグンです。
＊連射スピードを連続的に変えることができます。
＊金属ケースならではの重量感と安定感があります。

★★★★★　新製品　★★★★★

サターン用コード……¥4000

注意:Σ-8000専用です。
以前のスティックには使用できません。

お申込方法

＊商品のご注文は住所、氏名、電話番号、ご希望の商品名、型番をはっきり書いてハガキでお申し込みください。
＊送料は全国一律600円です。
＊お急ぎのかたはお電話でお申し込みください。
＊代金は商品と引き換えにお支払いください。
＊お電話のないかたは商品金額を現金書留でお送りください。
＊商品到着後１週間以内なら返品自由です。なおその場合配送料はお客様負担になります。
＊アフターサービスは完全ですから安心してご使用できます(３ヶ月間保証書付)。

★★ステレオ基板用ハーネス★★

●ネオジオ用……………¥3,500
●コナミ用……………¥3,500
●システムⅠ用……………¥3,500
●システムⅡ用……………¥4,000

注意

以前の別売りコードやコントロールBOX接続用コードはΣ-8000には使用できません。
コードの注文はスティックの型番を書いて注文してください（Σ-8000用とかΣ-6000用とか)。

〒673-05
兵庫県三木市志染町広野5丁目293
シグマ電子
TEL.0794(84)0476

バーチャファイター3（仮名）予約開始!!

カプコンPCB
商品	価格
エグゼドエグゼス	¥28,000
必殺無頼拳	¥12,000
ラッシュ&クラッシュ	13,000
1943改	¥15,000
魔界村	¥18,000
バース	¥20,000
ナイツオブザラウンド	¥12,000
戦場の狼II	¥15,000
天地を喰らう	¥30,000
トップシークレット	¥15,000
ぷにっきぃず	¥5,000
ヴァンパイアハンター（ロム）	¥25,000
サイバーボッツ（ロム）	¥20,000
X-MEN（ロム）	¥15,000
スーパーストIIX（ロム）	¥7,000
スーパーストII（ロム）	¥5,000

アイレムPCB
商品	価格
ドラゴンブリード	¥6,000
エアデュエル	¥7,000
R-TYPE LEO	¥18,000

タイトーPCB
商品	価格
ジャングルキング（海外）	¥15,000
女三四郎	¥28,000
メガブラスト（F2込）	¥10,000
MJ-12（F2込）	¥8,000
ダイノレックス（F2込）	¥6,000
ガンフロンティア（F2込）	¥50,000
地球防衛軍（F2込）	¥8,000
忍者キッズ（F2込）	¥8,000
ルナーク（F2込）	¥8,000
ドンドコドン（F2込）	¥10,000
レイフォース	¥75,000
メタルブラック（F2込）	¥58,000
ダライアス外伝（ロム）	¥30,000
ミズバク大冒険（F2込）	¥15,000
飛翔鮫	¥5,000
究極タイガー	¥7,000
スラップファイト	¥7,000
大旋風	¥7,000
カダッシュ	¥8,000
VSホットスマッシュ（基板のみ）	¥18,000
レイメイズ	¥32,000
中華大仙	¥5,000
リングレイジ	¥28,000
鮫・鮫・鮫	¥18,000
奇々怪界	¥7,000
バブルシンフォニー（ロム）	¥5,000
カイザーナックル（ロム）	¥3,000
クイズジアター（ロム）	¥3,000
スラップショット	¥10,000
スーパーQix	¥10,000
スペースインベーダーDX	¥15,000

ナムコPCB
商品	価格
バブルトラブル（基板のみ）	¥18,000
パックマン（海外）	¥23,000
ニューマンアスレチック	¥7,000
ティンクルピット	¥6,000
ピストル大名の冒険	¥7,000
ドラゴンスピリット	¥48,000
ワールドコート	¥7,000
ベラボーマン（ボタン無・サブ付）	¥45,000
スプラッターハウス	¥23,000
ギャラガ88	¥25,000
ブラストオフ	¥20,000
ドラゴンセイバー	¥23,000
オーダイン	¥30,000
フェリオス	¥60,000
バーニングフォース	¥28,000
ワールドスタジアムシリーズ各種アリ!!	
グレートスラッガー'94	¥5,000
コズモギャングザパズル	¥3,000

SNK PCB
商品	価格
ネオジオハードキット（新品）	¥48,000
アテナ	¥38,000
その他新品・中古カセット有り	¥3,000ヨリ

セガPCB
商品	価格
ラフレーサー（P無）	¥3,000
青春スキャンダル	¥20,000
ガルディア	¥5,000
アップダウン（海外）	¥28,000
ワンダーボーイ	¥10,000
ダークエッジ	¥18,000
モンスターレア	¥18,000
フラワー	¥17,000
スケ番雀士竜子（基板のみ）	¥15,000
ファンタジーゾーン	¥18,000
カウンターラン	¥8,000
アッポー	¥30,000
ロボレス2001	¥28,000
登龍門	¥5,000
コラムスI	¥8,000
コラムスII	¥3,000
オーライル	¥6,000
タントアール	¥3,000
ぷよぷよ	¥10,000
レッスルウォー	¥5,000

セガROM
商品	価格
ボナンザブラザース	¥3,000
ソニックザヘッジホッグ	¥3,000
バーニングライバル	¥3,000
ゴールデンアックスザデュエル	¥3,000
ドラゴンボールZ	¥3,000
水滸演武	¥3,000
ばくばくアニマル	¥3,000

データイーストPCB
商品	価格
B-ウイング	¥25,000
アクトフェンサー	¥6,000
ザ・グレートラグタイムショー	¥30,000
ヘビーズマッシュ	¥20,000
ワールドカップバレー'95	¥20,000
魔境戦士（基板のみ）	¥8,000
ワンダープラネット	¥18,000
ダークシール	¥8,000

コナミPCB
商品	価格
ハイパースポーツスペシャル	¥10,000
サーカスチャーリー	¥12,000
新入社員とおる君	¥20,000
XEXEX	¥35,000
出たな!!ツインビー	¥8,000
パロディウスだ！	¥6,000
ファイナライザー	¥5,000
トライゴン	¥23,000
極上パロディウス（ロム）	¥5,000
グラディウスIII	¥45,000

その他PCB
商品	価格
サンダージョーンズ	¥8,000
ザインドスリーナー（海外）	¥8,000
ホレホレ大作戦	¥12,000
V.V	¥8,000
ススメ!!マイルスマイル	¥28,000
バイパーフェイズワン	¥68,000
首領蜂	¥70,000
マジカルクリスタル	¥9,000
セルフィーナ	¥5,000
XXミッション	¥10,000
忍者くん 魔城の冒険	¥8,000
忍者くん 阿修羅の章	¥17,000
エアバスター	¥11,000
クレージークライマーII	¥45,000
アマテラス	¥30,000
ロッドランド	¥23,000
ファンタズム	¥5,000
ソルダム	¥5,000
P-47	¥5,000
アラビアン	¥20,000
スペースデュエル（基板のみ）	¥5,000
レディーバグ	¥13,000
脳力向上委員会	¥8,000

その他ROM
商品	価格
ベストバウトボクシング	¥3,000
アイドル雀士スーチーパイII	¥3,000
P-47ACES	¥3,000
P-47	¥3,000

クイズPCB
商品	価格
クイズ世界はShow byショーバイ！	¥3,000
クイズ365	¥5,000

麻雀PCB
商品	価格
セーラーウォーズ	¥12,000
スーパーリアル麻雀PIII	¥28,000

注! 当社は業務用の商品しか扱っておりません。御注文の際は下記を必ずお読みください。

■コントロールボックス■

パナツイン
（S端子、RGB対応、麻雀パネル付）¥38,000

パナカスタム
（上記パナツインの麻雀パネル無） ¥34,000

コンボAV
- RGB（RGB15、21ピンコード付） ¥28,000
- VIDEO（ビデオコード、ステレオコード付） ¥30,000
- VR（上記両方対応） ¥33,000

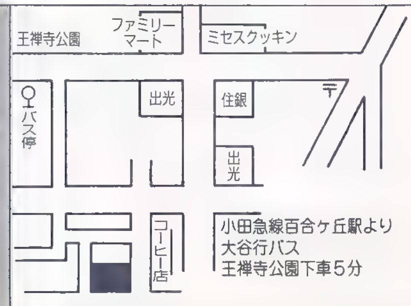
- ●インスト、マニュアルの有無、ハーネス・筐体・基板についての質問はお客様の方からお願いします。
- ●在庫にない商品や発売前の予約も随時受け付けております。
- ●故障以外の返品は、一切承りません。尚、商品がお手元に届いた次の日までにお電話がない場合の返品は、故障とは認めませんので御了承ください。
- ●分割ローン始めました。最高36回。
- ●代引きできない商品もありますので、お電話にて確認ください。
- ●来社の際は、必ずお電話にて在庫の確認後にお願いします。
- ●基板の価格、在庫は常に動いています。最新基板リストは80円切手を3枚同封の上GM係まで
- ●届きました商品の納品書はかならず目を通してください。

当社の価格には消費税は含まれておりません。また品物発送の際には着払いにて発送します。代引きの際には代引き手数料もお支払下さい。

営業時間
10:00～19:00
定休日
日曜・祝日

SUN CO., LTD.
（有）サンカンパニー

新住所 神奈川県川崎市麻生区王禅寺7468-1
TEL.044(954)9459 FAX.044(966)8287



ほしい物を今すぐ手元に!!

分割払い
始めました。

★低金利ローン★ ★商品の組合せは自由自在です。★ ★最高60回までOK!!★

SEGA ニューアストロシティ
(筐体12ボタンパネル使用)



通販価格￥235,000(税込)

初回￥21,540	￥21,200×11回
初回￥12,280	￥11,400×23回
初回￥10,720	￥ 8,100×35回

SEGA バーチャファイター2+2.1ロム付 セット
(筐体12ボタンパネル使用)



通販価格￥873,000(税込)

初回￥79,532	￥78,800×11回
初回￥44,464	￥42,400×23回
初回￥32,496	￥30,300×35回

SEGA ニューアストロシティ NAMCO 鉄拳2NEWバージョン セット
(筐体12ボタンパネル使用)



通販価格￥470,000(税込)

初回￥43,080	￥42,400×11回
初回￥24,560	￥22,800×23回
初回￥17,940	￥16,300×35回

SEGA ニューアストロシティ(12ボタンパネル仕様) CAPCOM CPⅡシステム セット



通販価格￥530,000(税込)

CPSⅡマザーボード
マーヴルスーパーヒーローズ(カート)
ストZERO(カート)
ヴァンパイアハンター(カート)
サイバーボッツ(カート)
X-MEN(カート)

初回￥48,720	￥47,800×11回
初回￥27,940	￥25,700×23回
初回￥19,560	￥18,400×35回

SEGA ニューアストロシティ(12ボタンパネル仕様) CAPCOM マーヴルスーパーヒーローズ セット



通販価格￥383,000(税込)

CPSⅡマザーボード
マーヴルスーパーヒーローズ(カート)

初回￥35,672	￥34,500×11回
初回￥19,544	￥18,600×23回
初回￥14,016	￥13,300×35回

SEGA ニューアストロシティ(12ボタンパネル仕様) TAITO F3 セット

通販価格￥450,000(税込)



F3マザーボード
カイザーナックル(カセット)
バブルシンフォニー(カセット)
ダライアス外伝(カセット)
あっかんべーだー(カセット)
エレベーターリターンズ(カセット)

初回￥41,200	￥40,600×11回
初回￥21,900	￥21,900×23回
初回￥17,400	￥15,600×35回

SEGA アストロシティ2 SEGA バーチャファイター組込筐体
(中古)

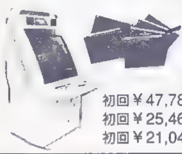


通販価格￥218,000(税込)

初回￥20,712	￥19,600×11回
初回￥10,824	￥10,600×23回
初回￥10,436	￥ 7,500×35回

SEGA ニューアストロシティ(12ボタンパネル仕様) SNK MVセット

通販価格￥520,000(税込)



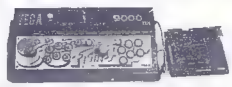
MV-1A
サムライ斬紅郎無双剣
キングオブファイター95'
ぱずるぼぶる(6点すべてカセット)
ワールドヒーローズパーフェクト
餓狼伝説3 ソニックウインクス3

初回￥47,780	￥46,900×11回
初回￥25,460	￥25,300×23回
初回￥21,040	￥18,000×35回

NAMCO 鉄拳2NEWバージョン ベガ9000DXセット

通販価格￥290,000(税込)

ベガ9000DX
鉄拳2
ベガ用ハーネス



初回￥27,260	￥26,100×11回
初回￥14,420	￥14,100×23回
初回￥13,080	￥10,000×35回

CAPCOM CPSⅡ ベガ9000DXセット

通販価格￥360,000(税込)

ベガ9000DX
CPSⅡマザーボード
ストZERO(カート)
マーヴルスーパーヒーローズ(カート)
ヴァンパイアハンター(カート)
サイバーボッツ(カート)
X-MEN(カート)
CPSⅡ用ハーネス



初回￥32,740	￥32,500×11回
初回￥17,980	￥17,500×23回
初回￥13,220	￥12,500×35回

CAPCOM マーヴルスーパーヒーローズ ベガ9000DX セット

通販価格￥235,000(税込)

ベガ9500DX
CPSⅡマザーボード
マーヴルスーパーヒーローズ(カート)

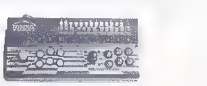


初回￥21,540	￥21,200×11回
初回￥12,280	￥11,400×23回
初回￥10,720	￥ 8,100×35回

PANATWIN. JALECO セット

通販価格￥277,000(税込)

パナツイン
MEGA32マザー
ゲーム天国
P-47 ACES
スーチーパイ2
湾岸戦争



初回￥25,268	￥25,000×11回
初回￥15,336	￥13,400×23回
初回￥10,804	￥ 9,600×35回

NAMCO 鉄拳2NEWver. ボードマスター セット

通販価格￥280,000(税込)

ボードマスター
鉄拳2
ハーネス

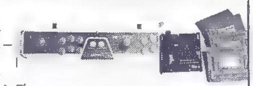


初回￥26,320	￥25,200×11回
初回￥14,240	￥13,600×23回
初回￥11,060	￥ 9,700×35回

TAITO F3, ボードマスター セット

通販価格￥260,000(税込)

ボードマスター
F3マザーボード
カイザーナックル
バブルシンフォニー
ダライアス外伝
あっかんべーだー
エレベーターリターンズ



初回￥24,440	￥23,400×11回
初回￥13,880	￥12,600×23回
初回￥10,520	￥ 9,000×35回

CAPCOM マーヴルスーパーヒーローズ ボードマスター セット

通販価格￥230,000(税込)

ボードマスター
CPSⅡマザーボード
マーヴルスーパーヒーローズ(カート)



初回￥21,620	￥20,700×11回
初回￥13,340	￥11,100×23回
初回￥11,460	￥ 7,900×35回

新品基板値引きOK!!

☆予約・値引き額・発売日等はTELにてお問い合わせください。
☆その他、多数の基板を在庫いたしております。

高価買取り実施中!!

☆買取りは「TSC」が一番と言わせたい!!
ご相談ください。

CAPCOM

闘神伝2(新品)	値引き有り
19XX(新品)	値引き有り
ロックマン(新品)	80,000
マーヴルスーパーヒーローズ(新品・カート)	値引き有り
CPSⅡマザーボード	18,000
アルティミットエコロジー(カート)	105,000
ストZERO(カート)	50,000
ヴァンパイアハンター(カート)	42,000
サイバーボッツ(カート)	32,000
X-MEN(カート)	25,000
ヴァンパイア(カート)	12,000
ストⅡX(カート)	9,000
ファイナルファイト	25,000
ブラックドラゴン	25,000
戦場の狼	10,000
戦場の狼Ⅱ	25,000
ラストデュエル	18,000
ストⅡダッシュ	6,000
殿様の野望2	10,000
殿様の野望	4,000

KONAMI

ときめきメモリアル対戦ぱずる玉(新品)	値引き有り
沙羅曼蛇2(新品)	値引き有り
ドラグーンマイト(新品・ロム)	40,000
ドラグーンマイト	50,000
クイズドレミファグランプリ1(配線済)	60,000
究極戦隊ダダンダーン	48,000
ツインビーヤッホー	42,000
対戦ぱずる玉	42,000
極上パロディウス	32,000
マーシャルチャンピオン	20,000
出たな ツインビー	18,000
トライゴン	20,000
タイムパイロット84'	20,000
サンダークロス	25,000
プレミアサッカー	12,000
パロディウスだ	15,000
ビットファイター	12,000
少林寺への道	12,000

ファイナライザー	12,000
グリーンベレー	8,000
サプライズアタック	5,000

NAMCO

ソウルエッジ(新品)	予約受付中
鉄拳2	223,000
クラッシックコレクション(新品)	100,000
スーパーワールドスタジアム95'(新品)	100,000
ドルアーガの塔	84,000
マッハブレーカーズ	38,000
マッピー	50,000
パックランド	70,000
パック&パル	45,000
バラデューク	38,000
ディグダグ	30,000
ゼビウス	28,000
ファイナルラップR(基板のみ)	35,000
ガントレット(基板のみ)	40,000
V・シュート	10,000
ニューマンアスレチック	12,000
モトス	70,000
ローリングサンダー(ロム)	25,000
スプラッターハウス(ロム)	25,000
タンクフォース(ロム)	10,000
プロテニス(ロム)	12,000

TAITO

ゲキリンダン(新品・ロム)	42,000
パズルボブル2(ロム)	35,000
ダライアス外伝(ロム)	55,000
エレベーターアクションリターンズ(ロム)	40,000
あっかんべだー(ロム)	28,000
バブルシンフォニー(ロム)	18,000
森口博子のクイズヒューヒューだよ(ロム)	10,000
カイザーナックル(ロム)	3,000
レイフォース	98,000
ルナレスキュー(白黒)	55,000
アルペンスキー	50,000
グリットシーカー	40,000
サイレントドラゴン	15,000

ニンジャキッズ	12,000
ニュージャーランドストーリー	10,000
グレートソードマン	12,000
達人	8,000
大旋風	6,000
中華大仙	8,000
地獄めぐり	10,000
究極タイガー	10,000
アルカノイド(P付)	12,000
アルカノイド改テトリス	8,000
キックアンドラン	500

SEGA

ファイティングバイパーズ(新品・音声アンプ付、配線済)	650,000
サンドアール(新品)	値引き有り
ドラゴンボールZ VRVS	25,000
アッポー	22,000
青春スキャンダル	30,000
テディボーイブルース	42,000
ゴールデンアックス・ザ・デュエル(ロム)	3,000
バーチャファイターリミックス(新品・ロム)	20,000
サンダーフォースAC	18,000
DDクルー	8,000
テトリス	8,000
ぷよぷよ	15,000
Jリーグ1994(ロム)	5,000

DECO

ダークシールⅡ	15,000
ダークシール	15,000
キャプテンアメリカ	15,000
デスブレイド	10,000
空手道	10,000
ファイターズヒストリー	6,000
バックファイヤー	45,000
ワールドカップバレー95'	30,000

IREM

ボンバーマンワールド	28,000
ボンバーマン	10,000
ぐっすんおよよ	13,000

迷宮島	10,000
とんま	6,000
アンダーカバーコップス	25,000
大工の源さん	6,000

BANPRESTO

ガンダムファイナルシューティング(新品)	158,000
ウルトラ警備隊	35,000
ドラゴンボールZ2	20,000
アルチメイトテニス	12,000
SDガンダム サイコサラマンダー	4,000
マクロス	15,000

SNK

新・餓狼伝説	値引き有り
MV-1A(新品)	48,000
MV-4F(4カセ)	50,000
MV-6F(6カセ)	60,000
キングオブファイター95'	35,000
ぱずるぼぶる	22,000
餓狼伝説3	6,000
ワールドヒーローズパーフェクト	10,000
ソニックウイングス3(新品)	45,000
真サムライスピリッツ	3,000

ATLUS

ドンパチ	80,000
ブラゾーン	10,000
豪血寺一族	10,000
豪血寺外伝 最強伝説	70,000

その他

ゲーム天国(新品)	165,000
キャノンダンサー(新品)	予約受付中
バイパーフェイズワンNEWバージョン(新品)	100,000
ジャキーチェン	40,000
P47-ACES	60,000
グレート1000マイルラリー	30,000
富士山バスター	9,000
がんばれゴンタ2	25,000
ススメ!マイルスマイル	20,000
バトルクロード	18,000
コンバットライブス	5,000
ダブルドラゴン3	7,000



TSC
有限会社 哲信クリエイト
〒545 大阪市阿倍野区美章園2-21-11朝日プラザ1F
TEL.FAX 06-719-9919 営業時間 10:00~21:00

●お支払い方法●
●銀行振込 ・・・・・・ 入金確認即商品発送
●コレクトサービス ・・・・・・ 商品代引サービス
振込先、なにわ銀行阿倍野支店(普)19610
相互信用金庫本店(普)0030322

今年のハイスコア☆争い決定！

第1位　GAME'S WiLL(京都)
　☆数：43ポイント
第2位　扇ヶ丘レジャーセンター(石川)
　☆数：42ポイント
第3位　プレイシティNASA杉本町店(大阪)
　☆数：39ポイント

以上のように決まりました。1位と2位の差は1ポイントでした。今年もまた関西勢強しいった感じでした。来年はいかに！

11月19日現在

めざせハイスコア!!

ハイスコアの☆の制度が変わりました。その内容はこのページの下の通りです。一応これで1年通していってみたいと思います。

プレイランドファンタジア　=0(5)

秋田県本荘市出戸町岩淵下103ジョイフルシティ本庄2F　☎(0184)24-5278

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	龍虎の拳2 (タクマ)	1,220,660	CBX	1コインALL P×4 D×3
2	龍虎の拳 (如月)	1,977,560	CBX	1コインALL P×10 D×1
3	鉄拳2 Ver.B (ポール)	6′30″51	Jesus斉藤	1コインALL
4	サイバーボッツ (ライアット)	633,100	ライム	コインALL
5	パズルボブル2 (.P)	53,308,200	しい	コインALL ZONEW
6	バーチャファイター2.1 (シェンルー)	3′14″51	本格！ポセイドン	1コインALL
7	ストリートファイターZERO(RYU)	1,199,000	OZW	1コインALL
8	ストリートファイターZERO(ソドム)	1,237,400	アロール&m	1コインALL
9	ワールドヒーローズパーフェクト(ハンゾウ)	9,125,900	女子高生牛乳一気飲み大会	1コインALL
10	ナックルバッシュ (P)	589,600	イヌいぬ	エリア72 エルヴィス男使用

プレイシティ24　=9(60)

北海道旭川市2条8丁目　☎(0166)23-5089

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	1,914,600	アシュラ	ALL ナコルル
2	ワールドヒーローズパーフェクト(エリック)連必	17,005,000	あごう	ALL 36R
3	ワールドヒーローズパーフェクト(ジャック)連必	15,048,400	SHADOW	ALL 34R ゼウス落ち
4	ソニックウィングス3(Ju-87スツーカ)連	2,838,300	RANTA党-KDO	ALL
5	ソニックウィングス3(I-2シュトルモビク)連	2,764,200	T.M	ALL
6	鉄拳2 バージョンB(ジャック2)連必	1′11″53	鉄友会-SWAT AMP	ALL 予不明
7	鉄拳2 バージョンB(ポール)連必	1′20″40	鉄友会-魔B党-K.O	ALL 予58秒
8	鉄拳2 バージョンB(平八)連必	1′28″18	ARSHUROT	ALL 予1分1秒
9	鉄拳2 バージョンB(ロウ)連必	1′37″35	鉄友会-カリブ-T.O	ALL くそ負け 予54秒98
10	鉄拳2 バージョンB(ミシェール)連	2′20″93	BELLDANDY 推定30秒落ち	ALL 予不明

ゲームプラザヴィクトリア　=13(45)

北海道札幌市南区澄川4条3-3-6　☎(011)813-6025

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	逆鱗弾連	1,439,480	PHU-SDR	ALL
2	逆鱗弾連	1,255,000	こいんきょ	ラスト ボス
3	上海万里の長城	638,350	PHJ-SDR	30面 ヘイシン
4	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	1,273,300	ラリー イトウ	ALL ハンゾウ
5	パズルボブル2	276,887,750	Y.F	ALL 表
6	パズルボブル2	155,072,100	Y.F	ALL ウラ
7	ツインビーヤッホー 連	7,889,850	KRL-バイキン	ALL
8	ソニックウィングス3 連	2,774,600	PHU-SDR	ALL JU 87
9	豪血寺外伝	1,949,900	QSR りきさま!!	ALL
10	ストリートファイターZERO(ケン)連	2,906,100	QSR-りきさま!!	ALL

JOYCOM平店　=21(96)

福島県いわき市平字白銀町1-4　☎(0246)23-2965

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	1 coinALL	S.阿部氏とR氏と(?)氏とさくら氏と副会長氏	6名の皆様以下ノーマル設定
2	鉄拳2 Ver.B (マーシャルロー)	1′13″95	F.T.A-F'chi(?)	ALL 連必 ナ コダメ過ぎ
3	鉄拳2 Ver.B (ニーナウィリアムズ)	1′25″33	F.T.A F'chi(?)	ALL 連必 デビルガタメ過ぎ
4	ストライカーズ1945 (ゼロ戦)	1,407,200	ハイテクセガ吉武 (来店感謝)	2-5 連 大野しゃまてす
5	ワールドヒーローズパーフェクト ネオ・ディオ	17,489,500	IPC WHK-F	ALL 連必 D×5
6	ワールドヒーローズパーフェクト マキシマム	15,857,500	IPC-WHK-F	ALL 連必 D×1
7	ワールドヒーローズパーフェクト ジーク	15,015,500	TIO OJS-S	ALL 連必 D×1
8	ワールドヒーローズパーフェクト(悟空)	14,062,100	IPC-WHK-Ⓕ	ALL 連必 D×3
9	鉄拳 (ニーナ)	1′11″26	鉄友会の皆様に感謝！F'-chi(?)	ALL 連必 予44秒
10	鉄拳 (キング)	1′25″51	会社がゲームを入れてくれないので死亡！	ALL 連必 予1分4秒

ゲームセンタードリーム　=3(20)

宮城県仙台市青葉区中央2-1-17東四ビルB1　☎(022)224-1046

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ハルスター	1,191,860	GIK ザ岩沼	ALL 連なし
2	ストライカーズ1945 (スピットファイア)	1,980,100	Trfx-MSA	ALL 連なし
3	ストライカーズ1945 (P 38)	1,447,400	WRAGK-FEA-TND	2-6 連なし
4	首領蜂 (TYPE-B)	17,992,930	鉄拳制裁希望	2 4 連なし
5	首領蜂 (TYPE C)	34,903,640		ALL 連なし
6	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	ALL クリア	ハイテク吉武 その他多数	
7				
8				
9				
10				

NTK　=4(22)

北海道恵庭市本町113　☎(0123)33-2271

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	セガラリーチャンピオンシップ (チャンピオンシップ)	3′14″98	K K	セリカ MT ALL
2	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	503,800	あつし	ALL 修羅 閑丸
3	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	1,132,700	大龍宮	ALL 修羅 ナコルル
4	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	721,100	大龍宮	ALL 羅刹 右京
5	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	1,794,400	大龍宮	ALL 羅刹 ガルフォード
6	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	1,004,400	大龍宮	ALL 修羅 覇王丸
7	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	771,700	大龍宮	ALL 羅刹 砂沙羅
8	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	2,343,700	犬	ALL 修羅 リムルル
9	ナムコクラシックコレクション(キャラカ・オリジナル)	401,000	JAF-AOI	ALL
10	ファイティングバイパーズ (バン)	6′14″94	BYA	ALL

ハイスコアの集計方法について

来年度より新しいルールによる集計を始めたいと思います。集計にあたって皆さんに新しいルールを把握してもらうよう、よく読んでハイスコアに励んでください。

※ハイスコア申請数および個人申請について

○各店申請数は、5項目以上記入してください。それ以下の場合は本誌に掲載されません。
○ハイスコアの申請は、各店ハイスコア用紙上に与えられた10項目を最大とします。それ以上の申請（通信欄に書かれているスコア）は無効にします。
○個人申請は、専用のはがきを使用してください（本誌に付いています）。専用はがき以外の申請は認めません。

※部門別集計および☆給付制について

○☆の給付は、集計開始より5回目の集計まで給付します。5回目までのゲーム（キャラ別も含む）はすべて☆を給付します。5回目以降は、☆獲得総数の累計のみ加算されます。つまり、☆=10（20）の部分が加算されます。
○部門別集計は、原則として1回目の集計は部門別ごとの集計で一番高い点数のキャラをトップとする。1回目はキャラ別集計しません。分ける場合でも2回目より集計を始めます。ただし、発売はされているが出回りが少ないゲームで申請数が少ないゲーム、申請数が少ない（編集部判断）ゲームは、部門別集計、キャラ別集計は翌月の「ハイスコアに関すること」にて、集計をしないという告知をします。
○記録の更新がなかった回は、記録を保持している店に☆が1つ給付されます。
○理論上の限界点、カウンターストップ、シューティング、パズルゲームなどで1000万＋αが達成された機種については、集計を打ち切ると同時に☆給付もその月に打ち切りになります。

※連射装置および必殺技ボタンについて

○連射装置（シンクロ連射等の種類は問わない）は標準装備と考え、連射装置有無の別集計はしません。
○必殺技ボタンは、ボタンの同時押しのみとします。**ドライブゲームに付けているギアボタン、レバー装置をボタン操作に簡略したレバーボタン、真空波動拳等の複雑なコマンドを簡略したコマンド回路ボタンは禁止します。**ただし、今現在集計しているゲームに関してはよいとします。今年の12月以降に出るゲームからは、上記アンダーラインのボタンはすべて禁止です。

規制の趣旨
現在のハイスコアは、ほとんど必殺技ボタンに頼っている傾向が見られます。すなわち、プレイヤーのうまさ＝必殺技ボタンの使いこなしに見えます。しかし、他の店でこういったボタンをつけられず頑張っている店もあります。そういった不公平をなくし、同じ装備でのスコア争いをさせたいと思いこのような規制をしました。

※集計に関する基準

○集計対象のゲームは国内で正式に発売された機種のみとします。ロケテスト、サンプル、海外バージョンの集計はしません。
○集計基準は工場出荷設定（初期設定）に統一します。
○原則として、**完全1人プレイ、1コインのスコアのみ集計します。**ドライブゲームで同一リンク上に2人以上の、プレイヤーが存在してのスコア、タイム、途中乱入があったスコアは集計対象から除外されます。
○スコアのないゲーム（スコア、またはタイムなど競いの対象がないゲーム）、ランキングにスコアが残らないゲーム、永久パターンが発覚したゲームに関しての集計はしません。
○ハイスコア用紙にキャラ別のスコアが書かれているが、何のキャラだか分からないスコアは、集計より外させていただきます。

※ハイスコアに関すること

○ハイスコア用紙の備考欄には、必ずプレイしたときのクリアデータ（パーフェクト数、ドロー数、etc…）を記入してください。もし書きされない場合は通信欄または別紙（何の紙でもいい）に書いて送ってください。

※反則処置

ウソスコアが発覚した場合、**最低3カ月**の休載の処置を施します。その他、上記の基準をあまりにも守らない店には、**6カ月以上の休載、または掲載中止**の処置を施します。

君こそゲーメスト!

その1

1回目集計	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣		☆ALL CLEAR	全国60店 個人申請3名の皆さん	
	マーヴル スーパー ヒーローズ	アイアンマン	☆連必 3,926,700	よっしー	サブカルチュア (福岡)
		ウルヴァリン	連必 2,812,500		
		キャプテン アメリカ	連 1,751,500	G.M.C.URAⓩ	個人申請 ゲームコーナーフジ (東京)
		サイロック	連 2,215,700	G.CRUSH−きみちゃん	GAME POP・LAND (岐阜)
		シュマゴラス	連 2,056,500	Kiku	個人申請 ゲームコーナーフジ (東京)
		ジャガーノート	1,340,300 (最終面)	桜 玉吉	ハイテク遊園ニュースター (山梨)
		スパイダーマン	2,361,100	A.I	サブカルチュア (福岡)
		ハルク	685,000	何でカラオケで手話?	八千代プレイランドカーニバル (千葉)
		ブラックハート	連 2,705,600	T.Clue−ISD	扇ケ丘レジャーセンター (石川)
		マグニート	3,369,000	CRYSTAL−BOY	サブカルチュア (福岡)
	ナムコ クラシック コレクションVol.1	ギャラガ (アレンジ)	連 1,390,810	KSG	プレイシティキャロット巣鴨店 (東京)
		ゼビウス (アレンジ)	連 2,658,160	CHAT−ああるじーぶー	ギャレッツ津田沼店 (千葉)
		マッピー (アレンジ)	☆ 2,707,620	Y.F	プレイシティキャロット巣鴨店 (東京)
		ギャラガ (オリジナル)	連 525,390		個人申請 プレイシティキャロット巣鴨店 (東京)
		スーパーゼビウス (オリジナル)	連 267,900 (AREA 12)	AXIOM.H.Y㊜	プレイシティNASA杉本町店 (大阪)
		ゼビウス (オリジナル)	連 1,181,860	Mr.さくやま君	個人申請 プレイシティキャロット巣鴨店 (東京)
		マッピー (オリジナル)	326,420	マッピー・オリジナルJR.	プレイシティキャロット四日市店 (三重)
	鉄拳2 バージョンB	キング	連必 2′00″30	やっぱりナコが好き♡みたいなー♡魔王W㋙	プレイランドスカイシアター (埼玉)
		ジャックー2	☆連必 1′11″53	鉄友会−SWAT−AMP	プレイシティ24 (北海道)
		ジュン	連必 1′54″76	復活希望!みたいな PST−JUN㊓	プレイランドスカイシアター (埼玉)
		ニーナ	連必 1′25″33	F.T.A.F'−Chi㊫	JOYCOM平店 (福島)
		ヘイハチ	連必 1′20″65	TRF	個人申請 ゲームセンターホープ (東京)
		ポール	連必 1,14″13	PST−VAP㊮ (来店ありがとう♡)	プレイランドスカイシアター (埼玉)
		ミシェール	連必 2′09″15	G.CRUSH−きみちゃん	アイリン夢空間 (岐阜)
		ヨシミツ	4′24″23	TCC	アミューズメントスクエアYOU& (岐阜)
		レイ	連必 1′45″31	命の源幼命酒、毎日ぬんでます。NTS−㊥	プレイランドスカイシアター (埼玉)
		ロウ	連必 1′13″95	F.T.A−F'−Chi㊫	JOYCOM平店 (福島)
	戦球	対戦モード	3,176,990 (12面)	CPP−NPA−ぱのお	ゲームプラザイエローハット (愛知)
		腕前判定モード	☆ 3,325,820 (LEVEL 97,1514個)	ホエホエくん	個人申請 アミューズメントスペースフジ (大阪)
	将棋の達人		67手	AXION−DEN (将棋知りません)	プレイシティNASA杉本町店 (大阪)
	銃弾嵐		連 1,958,030	ROBOCOP	サブカルチュア (福岡)
	ダンクドリーム'95		156点	強くなりてぇ…㊮	アメニティースペースZOZ (山口)
	バーチャコップ2		699,425	ZAB	プレイシティキャロット巣鴨店 (東京)
	ぷるるん		682,200 (14面)	Mr.酒屋	アメニティスペースZOZ (山口)
	クイズドレミファグランプリ2		4,340	ゴン太留年おめでとうIXRX−おおつぼ	個人申請 パラディッソテル・ブラックジャック (広島)

今年の☆争いに終止符が打たれました。総合順位、詳しいことは「ハイスコア最多☆獲得賞」をご覧ください。
それと気付いた人がいると思いますが、各店のスコアの欄に☆、★が付いていると思います。これは、「君こそゲーメスト」で全国一位を取ったスコアに☆なり★が付いています。
☆は、1回目集計から4回目集計（次回からは5回になります）までで全国一位になったスコアに付きます。
★は、4回目以降（次回は5回目以降）で全国一位になった場合に付きます。
これでどの店が全国一位になったのかが一目瞭然で分かるようになりました。今後もこういうふうに☆なり★が付いていきます。
では本題に入っていきます。まずはサムライスピリッツ斬紅郎無双剣より説明に入っていきます。
このゲームは、クリアをしたときにスコアの確認ができないためクリア統一集計をしまして今回で打ち切りにさせていただきます。今月のボーナスゲームということで、各店ほとんどが☆を獲得しています。
次はマーヴルスーパーヒーローズです。10店以上の申請がありましたので、1回目集計よりキャラ別で集計を開始します。格闘ゲームの稼ぎといえばパーフェクトボーナス、タイムボーナスです。でもこのゲームでパーフェクトで勝つのはかなり難しいです。
それと1ラウンド勝った時点でのジュエルボーナスが1個1万点が大きいです。ジュエルを奪われず、なおかつオールパーフェクトが果たして（187のページにつづく）

モンテカルロ ☆=3 (22)

群馬県高崎市中紺屋町11 ☎(0273)23−2361

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	1,245,400	中島隆晴	1CALL 修羅 ガルフォード
2	戦球 (腕前判定モード)	1,821,810	中島隆晴	1CLv. 64
3	ナムコクラシック (ギャラガ)	921,910	長谷川勲	1CALL アレンジ
4	ステークスウィナー	13億6890万円	まっく ビーサイレンス使用	1CALL
5	マッハブレイカーズ (ラピッドジャンプ)	12″32	やっぱりサクラチトセオー	ジョニー使用
6	首領蜂	16,339,500	GSTすげこま	2−4 Cタイプ PAL☆へ
7	真サムライスピリッツ (シャルロット)	137,290	エンゼグロース	1CALL
8				
9				
10				

サーカスワールド ☆=1 (1)

栃木県小山市喜沢1475−34 ☎(0285)23−8078

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	1 coinALL	?	リムルル
2	ソニックウィングス3 (晴嵐)	2,297,000	TWP	1−8 連ナシ
3	ソニックウィングス3 (零式艦上戦闘機)	1,732,200	MFM	2−2 連ナシ
4	ソニックウィングス3 (F4Uコルセア)	1,994,600	WDP	2−5 連ナシ
5	ソニックウィングス3 (ワールウィンド)	2,059,900	MFN	2−4 連ナシ
6	ソニックウィングス3 (ソードフィッシュ)	1,953,700	K M	2−4 連ナシ
7	ヴァンパイアハンター (ハイロン)	1,122,500	JJNキクちゃんやったせ	ALL
8	ヴァンパイアハンター (ビシャモン)	1,722,200	JUN	ALL
9	鉄拳2 (キング)	3′31″00	HIR	ALL 旧バージョン
10	ガンバード (マリオン)	898,500	YOK	2−3 連ナシ

今市ゲームセンター ☆=2 (14)

栃木県今市市今市1111 ☎(0288)21−1429

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO(ケン)	2,477,700	KDY−HAKⓙ	ALL ノーマル ×5=8
2	ストリートファイターZERO(リュウ)	2,345,100	MFJ−MER	ALL ×5=5
3	ソニックウィングス3 (ブレイザーズ)	2,019,000	COA	2−4
4	ソニックウィングス3 (コウフル&リヴァ	2,008,200	COA	2−4
5	ソニックウィングス3 (チャイカ&ブーシ	1,835,500	COA	2−4
6	サイバーサイクルズ (ネオヨコハマ)	3′30″294	たら	NVR−3P ALL
7	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	1,579,200	MIE	ALL ナコルル
8	パルスター	5,486,770	㈱02−RIZ	ALL
9	首領蜂	13,283,410	KDY−HAKⓒ	2−3 TYPE−C
10	首領蜂	16,019,250	KDY−HAKⓤ	2−4 TYPE−A

コスモランド ☆=3 (5)

茨城県鹿島郡鹿島町宮中4−1−21 ☎(0299)84−1991

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	マーブルスーパーヒーローズ (マグニート)	1,662,600	EASY ㋐	ALL
2	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	1,970,300	霜月 隆	ガルフォード ALLP×22
3	パズルボブル2	77,956,100	EASY ㋐	ROUND 27
4	ストリートファイターZERO (リュウ)	2,462,500	EASY ㋐	ALL
5	ストリートファイターZERO (ソドム)	2,512,300	EASY ㋐	ALL
6	ストリートファイターZERO (ナッシュ)	1,910,800	EASY ㋐	ALL
7	ストリートファイターZERO (ガイ)	2,065,800	火野良 紺	ALL
8	ストリートファイターZERO (ローズ)	2,259,500	EASY ㋐	ALL
9	ストリートファイターZERO (春麗)	2,185,100	EASY ㋐	ALL
10	ザ・キングオブファイターズ'95 (テリー・京・庵)	525,860	霜月 隆	ALLP×20

ギャレッツ津田沼店 ☆=4 (18)

千葉県船橋市前原西12−15−16酒井ヒル ☎(0474)74−4761

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ナムコクラシックコレクション ゼビウス、アレンジ	2,658,160	CHAT− ああるじーぶー	ALL ㊤付 EXTRA1死亡
2	ナムコクラシックコレクション ギャラガ、アレンジ	1,222,270	らしあめ副社長	ALL 連付 残×4
3	ロックマンザパワーバトル	830,200	MOL−イサ㊦	ALLALLⓟ
4	ロックマンザパワーバトル	1′15″50	DOK−JIB㊙	ALL コース1、2、2秒落ち
5	ツインビーヤッホー (プラクティス)	8,672,350	社長	ALL ㊤付
6	P−47 ACES (サンダーボルト)	5,063,820	CHAT− ああるじーぶー	ALL ㊤付 あと10万
7	極上パロディウス (ミカエル)	4,501,700	SUR−AMG−PSM㊞	ALL ㊤付 S、Sザコすぎ!!
8				
9				
10				

ゲームプラザコトブキ ☆=1(5)

埼玉県浦和市白幡5−1−28 ☎(048)838−6631

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ワールドヒーローズパーフェクト(マッスルパワー)㊟㊙	15,394,700	最後のX'mas のび	ALLD×1
☆	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	1,508,000	ZYX	ALL ナコルル 羅刹
3	パズルボブル2(ひとりで対戦)	13,074,430	NAO	ALL ふつう
4	鉄拳2 Ver.B(ジャック2)	1′38″00	FU.	ALL
5	鉄拳2 Ver.B(ポール)㊟	1′47″01	のび	ALL
6	鉄拳2 Ver.B(ロウ)	2′02″68	NAO	ALL
7	鉄拳2 Ver.B(平八)	2′11″50	ZYX	ALL
8	鉄拳2 Ver.B(ニーナ)	2′12″06	ZYX	ALL
9	鉄拳2 Ver.B(ブルース)	3′14″71	ZYX	ALL
10	鉄拳2(A・キング)	3′54″08	ZYX	ALL

プレイランドスカイシアター ☆=27(259)

埼玉県深谷市西島町2−20−25 ☎(0485)73−8667

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
★	鉄拳2 Ver.B(ポール)	1′14″13	PST−VARみ・(来店ありがとう♡)	ALL 連必 予49″85
★	鉄拳2 Ver.B(準)	1′54″76	復活希望'みたいな' PST−JJN㊙:	ALL 連必 予1′13″
3	鉄拳2 Ver.B(ロウ)	1′29″98	予想通りの行方不明' PST−JUN㊙.	ALL 連必 予1′0″
★	鉄拳2 Ver.B(キング)	2′00″30	やっぱりナ 1が好き♡みたいなー♡魔王W予	ALL 連必
5	鉄拳2 Ver.B(ジャック2)	1′20″68	洞本ヒカリが本命かな中学2年までいいかも	ALL 連必
★	鉄拳2 Ver.B(レイ)	1′45″31	命の源幼命酒、毎日飲んでます、NTS−㊙	ALL 連必
☆	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	1,796,200	冬コミできっと会えるよね?NTS−葵寺織	ALL 桜井智
☆	上海万里の長城(クラシック上海)	599,100	PST−EPT㊤(琉球リハビリ中)	ALL㊇ 限界点
9	ぷよぷよ通	571,980	だめすぎFGO㊙㊙(来店ありがとう♡)	ALL.B487 Max15連鎖
10	琉球	465,700(最終面)	念願の初タイトル☆☆ PST−JUN㊙	R=20(琉面) おみくじスカ×0

八千代プレイランドカーニバル ☆=1(58)

千葉県八千代市八千代台東1−6−17 ☎(0474)85−2235

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	レイブレーサー(最上級)	1′51″441	August.of yTeam J−㊇	T.T 6MT
2	鉄拳2 Ver.B(JACK 2)	4′09″26	Ⓒ	ALL 連必無
3	鉄拳2 Ver.B(PAUL)	5′20″83	Ⓝ	ALL 連必無
4	バーチャファイター2.1(JACKY)	4′34″19	ブー次郎	ALL 連必無
5	バーチャファイター2.1(JEFFRY)	4′37″64	ボー三郎	ALL 連必無
6	マーブルスーパーヒーローズ シュマゴラス	1,326,800	北海道	ALL 連必無
★	マーブルスーパーヒーローズ ハルク	685,000	何でカラオケで手話?	ALL 連必無
8				
9				
10				

ゲームイントーヨコ北越谷店 ☆=9(25)

埼玉県越谷市大沢3−6−12 ☎(0489)79−4320

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	952,400	修羅騎士 鷹	ALL 緋雨閑丸使用
★	レイブレーサー(初級 T・T)	1′49″660	ATF−K K	㊟ギアボタン完走
3	レイブレーサー(中級 T・T)	1′54″860	ATF−Ⓓ	㊟ギアボタン完走
★	レイブレーサー(上級 T・T)	2′37″849	ATF K K	㊟ギアボタン完走
5	レイブレーサー(最上級 T・T)	1′38″685	ROD	完走
6	ゼロウイング㊟	4,561,790	DBL−MOL−NAI	25−16 10UP有
7	逆鱗弾(Cタイプ)	1,610,040	Ⓨ	ALL 2P側
8				
9				
10				

熊谷ガリバー ☆=2(36)

埼玉県熊谷市筑波2−49−8 フォーラム秋山ビル1F・B1 ☎(0485)21−7821

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	1coinALL	ACE	首斬り破り羅羅刹・剣豪
2	ソニックウィングス3(ブレイザーズ)	2,431,300	derONKEL	2−7 ㊟
3	レイブレーサー(ツイン・初級)	1′55″204	180の山さん	完走 T.T マニュアル
4	レイブレーサー(ツイン・中級)	2′04″358	BOM	完走 T.T マニュアル
5	レイブレーサー(ツイン・最上級)	1′40″829	ATF−ROD	完走 T.T マニュアル
6	首領蜂(TYPE−C)	33,638,280	A Z	2−5 ㊟
7	ストライカーズ1945(P−38 ライトニング)	1,315,900	T.N	2−4 ボス㊟
8	ヴァンパイアハンター(フェリシア)	2,142,000	FELicity ArAi	ALL
9	スーパーX	1千万点+α	DBL−ごろたん	3−1で達成 4−5でEND㊟
10	バツグン(1P側Bタイプ)	24,382,800	VGS−TAMAO	ALL ㊟B×4

GAME in DAIEI ☆=6(29)

千葉県市川市南八幡4−1−7駅前ビルB1 ☎(0473)76−9764

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	逆鱗弾	1,501,740	NLB−ALT−㊇	ALL Bタイプ(連付)
★	ソニックウィングス3	3,171,100	NLB ALT ㊇	チャイカ&ブーシカ(連付) ALL
3	マーブルスーパーヒーローズ	1,071,500	TORO	スパイダーマン ALL
☆	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	1,671,200	NLB KNTR	ガルフォード ALL
5	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	1,568,600	M.Y−剣魂	牙神幻十郎 ALL
6	豪血寺一族外伝	2,163,100	雪菜	バッファローチャック ALL
7	鉄拳2 Ver.B	2′08″93	行徳KAZ	ALL アンナ
8	鉄拳2 Ver.B	2′39″27	行徳KAZ	ALL アーマーキング
9	パズルボブル2	109,993,310	B.B	ステージ 26
10	ナムコクラシックコレクション	984,390	NLB−ALT−㊇	ゼビウスアレンジ 16面

ゲームプラザ・ザ・ゴリラ ☆=1(19)

東京都豊島区東池袋3−1−4サンシャインシティ文化会館B1 ☎(03)3983−0618

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	豪血寺外伝	1,507,400	ウウヴァイン	P クララ L−ギース(ノーミス)
☆	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	868,000	都月 忍	半蔵、羅刹、剣豪クリア
3	ストリートファイターZERO	1,161,500	サル山サル夫	リュウ、ダン有
4	鉄拳2 Ver.B	2′54″46	TM	平八
5	鉄拳2 Ver.B	3′02″73	TM	アーマーキング
6	マーブルスーパーヒーローズ	1,347,200	宮崎 英彦	スパイダースクリア
7	マーブルスーパーヒーローズ	1,457,100	MAK	キャプテン アメリカクリア
8	バーチャファイター2	1′57″17	D#	カゲ
9				
10				

ポニーワールド・ザ・コング ☆=0(6)

埼玉県所沢市緑町1−3−7 ☎(0429)25−1551

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO(リュウ)	1,555,700	つるが8RO	連ありリュウ
2	ザ・キングオブファイターズ'95(リョウ、テリー・ルカール)	514,780	敦賀八郎	連あり
3	X−MEN(アイスマン)	1,471,600	SAMだ!!	連なし
4	ストリートファイターZERO(ゴウキ)	1,910,800	豪鬼を極めし者	連あり
5	ザ・キングオブファイターズ'95(リョウ、京、テリー)	529,030	つるが8RO	連あり
6				
7				
8				
9				
10				

ゲームコーナーヤングパレス ☆=3(16)

千葉県鴨川市横渚884−6 ☎(04709)3−6431

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	1,652,400	代表にバーヤン、宝、ほか1名の方々ALL	ALL ナコルル
2	ソニックウィングス3	3,283,700	マジックないとNADA(職業バーヤン4号)	2 7 連付 マオマオ
3	ナムコクラシックコレクション	913,990	TOM−イ HARD−RPG▶▶	ALL ギャラガアレンジ
4	ソニックウィングス3	2,796,800	ヘポイ㊎㊎次はゲー天	全2周ALL ㊟ ブレイザーズ
5	鉄拳2(マーシャルロウ)	1′35″67	OGK	ALL
6	鉄拳2(レイ)	1′41″03	OGK	ALL
7	ザ・キングオブファイターズ'95	426,680	IKA−HAHAHA	ALL ライバル4−4
8	ワールドヒーローズパーフェクト(マッスル)	1,000	HARD HPI ゆるしてください♡	1人目 火Ⓚ1回
9	ストライカーズ1945(スピットファイヤー)	1,299,600	あべちょ	2−6
★	餓狼伝説(ジョー東)	1,962,300	▶長谷川伸一使用▶▶ HARD UKY▶▶	ALL、DX14 ㊟付

君こそゲーメスト!

2回目集計	ソニックウィングス3	アレックス	連 3,058,700	GGE－WXW	GAME's WiLL (京都)
		エレン&シンシア	連 3,084,900	2割引命!(NBC経由)HST－(お)SPT	荏原ゲームコーナー (東京)
		ブラスター・キートン	連 3,392,900	HKR	個人申請 GAME's WiLL (京都)
		コウフル&リヴァー・N・ホワイト卿	連 3,150,400		
		チャイカ&ブーシカ	連 3,171,100	NLB－ALT－(た)	GAME in DAIEI (千葉)
		ブレイザース	連 3,408,300	GGE－WXW	GAME's WiLL (京都)
		ホワイティ	連 3,174,800		
		真尾まお	☆連 4,808,600		
		マーカム	連 3,314,900	HKR	個人申請 GAME's WiLL (京都)
		緋炎	連 3,394,900	N.E	個人申請 ビデオ・イン・キャッスル (福岡)
	湾岸戦争	初級	連 8,233,600	G.M.C.げえむのごんちゃん	モンキーハウス本館 (福岡)
		中級	連 11,349,600	外道T・H	
		上級	☆連 18,723,300	エアロテーブルとアストロが共存する店(王)	
	ロックマン・ザ・パワーバトル		☆ 1,289,700	咆哮野郎－LLT－まJU	アミューズメントスペースフジ (大阪)
	超人学園ゴウカイザー		☆保持 1,272,200	大張さんに捧げるハンブリットまかくん	ゲームプラザミッキー (広島)
	デンジャラスカーブス(上級)		4′07″37	STG－MIC	TILT神保町店 (東京)
3回目集計	パズルボブル 2		☆ 490,147,210	DCC－AGAS－KACP	ゲームプラザ イエローハット (愛知)
	あっかんべーだー		☆保持 1,181,060	AXIOM－Y.N(頭)	プレイシティNASA杉本町店 (大阪)
	パルスター		☆保持 6,684,140	わからないけどいいかんじELH－ぱち先生	ゲームプラザミッキー (広島)
	INDY 500	INDY 500	2′27″343	KSG(ま)	GAME's WiLL (京都)
		ハイランドレースウェ	☆ 2′25″179	WZH	
	豪血寺一族外伝最強伝説		☆連 2,431,200	あと130万	扇が丘レジャーセンター (石川)
	上海 万里の長城	クラシック上海	599,100	PST－EPT(土)(琉球リハビリ中)	プレイランドスカイシアター (埼玉)
		北京	☆ 857,150	神経衰弱マニアEGC－(元)MKZ	荏原ゲームコーナー (東京)
	ドラグーンマイト(シングル)		☆連必保持 2,088,600	すさまG－KOS	扇が丘レジャーセンター (石川)
4回目集計	鉄拳 2	ジャックー2	連必 1′16″11	いっほふ?JAG－H.S	荏原ゲームコーナー (東京)
		ジュン	連必 1′25″96	ZFC－MKH(マダムキラー春光)	ゲームコーナーフジ (東京)
		ロウ	☆連必保持 1′03″45	H.N氏+.Z氏+オレパターンF'－C(春)	JOYCOM平店 (福島)
	レイブレーサー	初級	ギア連付 1′49″660	ATF－K.K	ゲームイントーヨコ北越谷店 (埼玉)
		中級	1′52″832	PPR－TAK	アイリン夢空間 (岐阜)
		上級	ギア連付 2′37″849	ATF－K.K	ゲームイントーヨコ北越谷店 (埼玉)
		最上級	☆ 1′37″161	CHOKUさん元気?ZKB－LED.rf	プレイシティキャロット巣鴨店 (東京)
	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95		☆連 648,190	年末深谷でサイン会?PST－VAP(み)	荏原ゲームコーナー (東京)
	アルペンレーサー	初級	☆保持 1′25″218	ブラック魔王	個人申請 PLC (千葉)
ストリートファイターZERO		アドン	連必 3,277,000	すさまG－Spotl	扇が丘レジャーセンター (石川)
		ガイ	連必 3,330,600	KMC－IZA(天)	ゲームセンターコパIII (神奈川)
		豪鬼	連必 3,152,200	ISDさんありがとう大感謝ATC－まさし	サブカルチュア (福岡)
		サガット	連必 2,787,000	HIZ－ASM	キャッスル&YOU² (東京)
		ダン	連必 2,517,800	う牛(EROコンボ使用)	個人申請 タイトーin903ブリッジ (東京)
		ナッシュ	連必 2,913,000	すさまG－KOS	扇が丘レジャーセンター (石川)
		ベガ	連必 3,109,900	Z・O・O	個人申請 GAME's WiLL (京都)
		ローズ	連必 3,560,100	京城	
PANG!3		ノーマル	連 9,195,400	Legion－KLFまJU 全然ダメ!!	個人申請 アミューズメントスペースフジ (大阪)
		激ムズ	連 4,181,200	咆哮野郎－まJU KLF 全然ダメ!!	
ストライカーズ1945		ライトニング	連 1,979,300	予備校生	池袋プレイランドラスベガス (東京)
		メッサーシュミット	連 2,059,000	KPL－NEK	
		零式	連 2,072,400	DAB.S	プレイシティキャロット巣鴨店 (東京)

その2

取れるのでしょうか?今後のスコアに期待しましょう。

次はナムコクラシックコレクションvol.1です。オリジナルとアレンジと2つの部門で集計をしました。アレンジの各ゲームに人気が集中しています。中でもギャラガが一番人気がありました。それはそうといきなり140万に近いスコアが出ています。

アレンジのゼビウスですが、ソルをたくさん出した数が後々のスコアに影響されているようです。しかし、ソルを出していくに連れてゲームのランクがどんどん上がっていき難しくなっていきます。なおかつスコアでは残機が増えず、スペシャルフラッグだけでしか増えませんのでクリアが困難なようです。

各店の備考に「エキストラ1」と書いてありますが、これはノーミスで最終エリアをクリアするといけるステージです。このほかにもエキストラステージがあるようです。

今回はアレンジのマッピーが一番高い点数が出ています。

あと、アレンジのマッピーとギャラガは2人同時プレイがありますが、集計しません。あしからず。

次は鉄拳2バージョンBです。バージョンAとは別に集計を始めました。

こちらのバージョンは、それぞれのキャラの技の変更と、CPUのアルゴリズムが変更されて前回より難しくなっています。後半に出てくるカズヤとデビルは、ほとんど投げられないので、投げを交えたパターンはほとんど通用しなくなっています。相手の動きが誰かと対戦をしているような動きをしてくるのでクリアするだけでも難しくなってい

(189ページにつづく)

池袋プレイランドラスベガス ☆=7(58)

東京都豊島区西池袋1－22－4 ☎(03)3982－1817

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ナムコクラシックVol.1 ゼビウス(アレンジ)(連)	1,291,920	ZKB RIT8段	ALL SP×2 SOL44 EX
2	バイパーフェイズワン(連)(ニューバージョン)	15,722,086	DBL－らじあめ(中)	ALL 100% 0ミスOB ×7
★	ストライカーズ 945(連)(メッサーシュミット)	2,059,000	KPL－NEK	ALL 114万 残×0
4	ストライカーズ1945(連)(ゼロ戦)	2,039,600	DAB. S	ALL 114万 残×2
★	ストライカーズ1945(連)(ライトニング)	1,979,300	予備校生	ALL 115.5万
6	ナムコクラシックVol.1 ギャラガ(アレンジ)(連)	974,080	クリアアレンジだけ KPL－NEK	ALL
7	鉄拳2 バージョンB(アーマーキング)	2′05″01	～白いマットの～ジャ～ングルに－	ALL
☆	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣(必)	ALLクリア	DMD先生来店記念	ALL 緋雨閑丸 修羅
9				
10				

プレイシティキャロット巣鴨店 ☆=27(186)

東京都豊島区巣鴨1－15－1ミヤタビルB1 ☎(03)3943－6735

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
★	ナムコクラシック ギャラガアレンジ	1,390,810	KSG	連付 ALL
2	ナムコクラシック ゼビウスアレンジ	1,888,740	ZKB－RIT8段	連付ALL EXクリア1面
☆	ナムコクラシック マッピーアレンジ	2,707,620	Y. F	ALL
★	ストライカーズ 945(ゼロ)	2,072,400	DAB. S	連付ALL残×2 1周111、9万
☆	レイブレーサー ツインタイプ(最上級)	1′37″261	CHOKUさん元気? ZKB－LED. rf	MT 完走
6	鉄拳2 Ver.B(ジャックー2)	1′15″33	ぽん拳ブラジャーズ カメラマンあつし夫	連必ALL 予43秒
★	鉄拳2 Ver.B(平八)	1′25″26	PSP－VAP(み)	連必ALL 予58″25
★	バーチャコップ2	699,425	ZAB	1コインALL J298
9	ロックマンザパワーバトル(ロックマン1～2)	802,600	KATZ－CHA	ALLP×8 ロックマン使用
10	上海万里の長城(北京)	728,400	すらいと職人	ALL

TILT神保町店 ☆=10(366)

東京都千代田区神田神保町2－14－4 ☎(03)3262－2823

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
★	バイパーフェイズワン(New Version)	15,812,458	DBL－らじあめ(安生ヒールNo.1)	ALL ノーミス 100×7
2	戦球(対戦モード)	2,670,150	CNR	ROUND 10 (連)付
3	戦球(腕前判定モード)	2,204,320	GSC－横山「やめてええ」	LV75 (連)付 B－1038
4	デンジャラスカーブス(上級)	4′07″37	STG－MIC	バイク、MT 上級
★	デンジャラスカーブス(上級)	4′13″03	STG－OOPS (いち理)	車、MT 上級
6	パズルボブル2(ひとりでパズル)	147,731,580	GSC－横山 逆鱗弾に連環転身脚	ALL ACGKQW
7				
8				
9				
10				

荏原ゲームコーナー ☆=13(402)

東京都品川区旗の台3－12－3荏原会館 ☎(03)3781－4359

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ソニックウィングス3(P-61 ブラックウィドウ(連))	3,157,800	ターボフォースに青春をかける!M.S(山)	ALL 1周 177万
2	ソニックウィングス3(ソードフィッシュ(連))	3,084,900	2割引命!(NBC経)HST－(お)SPT	ALL 1周 174万
3	ソニックウィングス3(II-2 シケトルモビク(連))	3,057,800	るるるに久保田潤発見 EGC－MIS(由)	ALL 1周 179万
4	上海万里の長城(北京)	857,150	神経衰弱マニア EGC－(元)MKZ	ALL ボーナスALL(P)
5	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	ALL	NBC STR	(連)付き
6	ザ・キングオブファイターズ'95(京・舞・庵(連))	648,190	年末深谷でサイン会? PST－VAP(み)	ALLP×25 4チーム +31万
7	ソニックウィングス3(Do335プファイル(連))	1,842,800	からあげくん大放出 EGC－MIS(由)	2 2 先月のスコア
8	鉄拳2(JACK－2(連)(必))	1′16″11	いっほふ? JAG－H. S	ALL (予)52秒
9				
10	ぷよぷよ通	812,076	SPD－FGC	

キャッスル&YOU 2 ☆=11(403)

東京都町田市原町田6－14－8 ☎(0427)28－8693(キャッスル)

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ドンデンラバー	238	AITO	ALL
2	マーブルスーパーヒーローズ(ブラックハート)	2,064,000	しんせーマニア	ALL
☆	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	ALL	ぺんじょ	ALL
4	湾岸戦争(中級(連)(必))	8,583,900	KSL－WARRIOR	ALL
5	湾岸戦争(上級(連)(必))	16,487,900	BRK－ぺんじょみん	ALL
★	首都高RED ZONE	3′28″08	CYR－PTY －NORI	ALL MT
★	ストリートファイターZERO(サガット(連)(必))	2,787,000	HIZ－ASM	ALL
8	ストリートファイターZERO(ダン(連)(必))	2,115,000	う牛	ALL
9	ストリートファイターZERO(ゴウキ(連)(必))	2,660,100	性器末覇王ASM	ALL
★	ヴァンパイアハンター(パイロン(連)(必))	2,044,300	PTY－PYO	ALL

プレイシティキャロット松本店　☆＝2(27)
長野県松本市中央1－3－7セントラルビルB1　☎(0263)35－6744

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945 (メッサーシュミット)	1,548,800	ALLは次回！	2－8　連つき カセギ0％
2	ストライカーズ1945 (零式艦上戦闘機)	1,445,900	KSC－善之字元帥	2　6　連つき 1周99万
3	ストライカーズ1945 (P－51　ムスタング)	1,315,400	KSC　KLM	2－5　連つき 2－5で3ミス
4	ストライカーズ1945 (震電．7)	1,083,100	KSC－善之字元帥	2－2　連つき 1周95万
5	ガンバード (マリオン)	1,936,000	TAD	ALL　連つき 2－1列車
6	ガンバード (鉄)	1,289,800	L　L	2－6　連つき 列車なし
7	ステークスウィナー	13億7040万円	DDT－がや	ALL ビーサイレント
8	レイブレーサーDX (最上級　T.T)	1′59″884	DDT－がや	ALL
9	パズルボブル2 (パズルモード)	227,205,980	HID	ALL Wゾーン
☆	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣		TIN	ALL ノーマルナコルル

ゲームセンターナポレオン　☆－2(106)
神奈川県伊勢原市伊勢原1－4－23　☎(0463)94－4519

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ロックマンザパワーバトル(ロックマン)	542,200	GPK－しんの	ALLP コーヒ7
☆	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	1,102,300	スハッタカミーノ周二	ALL
3	ツインビーヤッホー (ノラクティス)	8,195,550	VMT－ILG－吉田	ALL　連あり
4	ソニックウィングス3 (P　61)	2,610,400	VMT－ILG　吉田	ALL　連あり
5	パズルボブル2	163,488,850	スパリがライバル	ALL W
6	ナムコクラシックコレクションギャラガ・アレンジ	1,098,230	VMT－ILG－吉田	ALL　連あり 残＝2
7	ナムコクラシックコレクションマッピー・オリジナル	240,850	VMT－ILG　吉田	残＝2
8				
9				
10				

ゲームコーナーフジ　☆＝20(146)
東京都葛飾区新小岩1－50－8　☎(03)3652－0670

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
★	餓狼伝説スペシャル (ローレンス)(連)(必)	2,508,200	GACHAPIN	ALL(P) D×23
★	スーパーストリートファイターIIX フェイロン	2,180,300	(文)	ALLR×37 P×23　爪×3
★	スーパーストリートファイターIIX (バイソン)(連)	1,967,300	GSM－YBK－つる	ALLR×37 爪×3　ベガ落ち
★	ヴァンパイア (サスカッチ)(連)(必)	1,656,800	drf－BOO (来月勝てます)	ALLD×3 3万×1落ち
5	鉄拳2 (JACK)(連)	1′23″53	豪匠イザナム	ALL　旧Ver 夜・カギなし
★	鉄拳2 (JUN)(連)(必)	1′25″96	ZFC－MKH (マダムキラー春光)	ALL　旧Ver
★	スーパーストリートファイターIIX (コウキ)(連)(必)	2,077,300	MRC　ゴキ子取れん	ALL　爪×6 10－5－1－41
★	スーパーストリートファイターIIX (T・ホーク)(連)	1,654,300	GSM－ぬるい一つる	ALL
9	マーブルスーパーヒーローズ (マグニー)(連)(必)	3,350,800	Rai	ALL
☆	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣(連)(必)	ALL	I'N改灰	ALL　半蔵

グリーンプレイランド　☆＝2(6)
岐阜県高山市西之一色町2－180高山グリーンホテル内　☎(0577)34－6077

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	1,594,800	RYU	1CALL 修羅　ナコルル
2	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	1,460,300	RYU	1CALL 修羅　リムルル
3	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	1,188,800	RYU	1CALL 修羅　ガルフォード
4	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	1,069,000	RYU	1CALL 修羅　半蔵
5	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	981,900	RYU	CALL 修羅　幻十郎
6	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	685,400	EPH	CALL 修羅　天草
7	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	559,800	LIN	1CALL 羅刹　骸羅
8	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	620,700	R　H	1CALL 羅刹　破沙羅
9	鉄拳2　Ver.B (平八)	2′05″00	(札)さん居なくなって さびしくなる‥RYU	1CALL
10	ナムコクラシックVol.1 ギャラガ(アレンジ)	958,050	クリアしただけ… ありがとう…　(あ)	1CALL

ハイテク遊園ニュースター　☆＝2(4)
山梨県甲府市国母5－20－16　☎(0552)28－8923

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
★	マーブルスーパーヒーローズ	1,340,300	桜　玉吉	ラスボスまで ジャガーノート
2	マーブルスーパーヒーローズ	1,094,200	カットサロン保坂 昭和町	コインALL スパイダー
3	マーブルスーパーヒーローズ	1,010,400	シミズトシユキ	ALL マグニート
☆	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	1,516,400	彩しいGOMA	コインALL 羅刹ナコルル
5	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	910,600	彩しいGOMA	ALL 修羅リムルル
6	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	429,800	甲岡唐子明太子健三 (KKK)	ALL 修羅　覇王丸
7	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	427,900	甲岡唐子明太子健三 (KKK)	ALL　修羅 天草四郎時貞
8	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	398,600	甲岡唐子明太子健三 (KKK)	ALL ラセツ　覇王丸
9	ロックマンザパワーバトル	3′14″25	スキルド大好き！！	ステージ1～2 ALL　ブルース
10	鉄拳2	2′57″60	ニーナ	ALL ニーナ

ゲームセンターポパイ　☆＝9(28)
東京都足立区綾瀬4－9－31　☎(03)3620－4873

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ソニックウィングス3 (ノラスター・キートン)(連)	3,372,500	MOL－ SAI－ZAR	2周ALL 1周173万
2	ソニックウィングス3 (チャイカ＆ブーンカ)(連)	3,160,900	NLB－ALT　(た)	2周ALL 1周176万
3	ストライカーズ1945 (スピットファイア)(連)	1,761,200	MOL－ SAI　イサム	2　8 1周1.1万
4	パイパーフェイズワン(連) (ニューバージョン)	14,538,942	DBL－らじあめ(中)	ALL
5	ロックマンザパワーバトル (1～2コース)	877,800	MOL－ SAI－イサム	ALL
6	ナムコクラシックギャラガ (アレンジ)	1,369,290	DBL－らじあめ(中)	ALL　ノーマル 残×5
☆	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	1コインALL	MOL－ SAI－S．A	はんぞう使用
8	鉄拳2 (ポール)	1′25″21	CNR	ALL バージョンB
9				
10				

アミューズメントスクエアYou＆I　☆＝4(21)
岐阜県岐阜市住之江町1－17　☎(058)264－9135

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	1コインALL	常連一同	レベル4
2	マーブルスーパーヒーローズ (アイアンマン	1,313,700	SOD	ALL ノーマル
3	鉄拳2　Ver.B (ニーナ)	2′16″13	…	ALL ノーマル
4	鉄拳2　Ver.B (平八)	3′41″91	K　K	ALL ノーマル
5	鉄拳2　Ver.B (ポール)	4′21″75	PAU	ALL ノーマル
★	鉄拳2　Ver.B (ヨシミツ)	4′24″23	TCC	ALL ノーマル
7				
8				
9				
10				

ゲームパレス　☆＝1(9)
静岡県三島市一番町12－22　☎(0559)71－3057

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	首領蜂(連付き)	30,842,850	ZABADAK	タイプB ALL
2	首領蜂(連付き)	34,643,650	ZABADAK Prom砂煙りの町	タイプC ALL
3	レイブレーサー (中級　T.T)	2′34″217	YUU	
4	ストリートファイター ZERO	1,952,600	沼商鉄道部	ケン ALL
5	マジカル ドロッププラス1	LEVEL　38	T．LOVE 天chan	
6	パズルボブル2		だれか、やってハイスコアーだしてくれ！	
7	マーブルスーパー ヒーローズ(ギャラガ)		NEWゲームだ!!	
8	ウルファング		オールドゲームは、 つねに集計してるぞ！	
9	フェリオス			
10				

ゲームセンターコパIII　☆＝9(174)
神奈川県秦野市南矢名2－19－5　☎(0463)78－0610

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
★	ストリートファイター ZERO(ガイ(連)(必))	3,330,600	KMC－IZA(天)	ALL
2	ストリートファイター ZERO(ゴウキ(連)(必))	3,149,700	KMC－IZA(天)	ALL
3	ストライカーズ1945 (P51(連))	2,082,900	ウーキーMST	ALL
4	パズルボブル2 (ひとりでパズル)	158,146,620	PTC	ALL
5	湾岸戦争 (上級(連))	9,123,300	GPK－YSR	ALL
6	ヴァンパイアハンター (フェリシア)	2,181,100	ウータン	ALL
7				
8				
9				
10				

アイリン夢空間　☆＝11(117)
岐阜県本巣郡穂積町稲里大西635　☎(058)327－0218

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	マーブルスーパーヒーローズ (サイロック)(連)付	2,073,900	G・CRUSH－ きみちゃん	ALL
2	ナムコクラシックコレクションVol.1 ギャラガ　アレンジ(連)	978,720	PPP－IZK	ALL
☆	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	1コインALL	MIZ神	ALL ナコルル
★	鉄拳2　Ver.B (ミシェール)(連)(必)	2′09″15	G・CRUSH－ きみちゃん	ALL
★	首領蜂 (タイプ－C)	45,158,020	近江からの使者	全2周ALL
★	レイブレーサー (中級)	1′52″832	PPP－TAK	完走　T．T MT
7	セガラリーチャンピオンシップ (上級)	2′12″92	PPP－TAK	完走　MT セリカ
8	ギャルズパニック3	11人目	CAL	ノーマル
9	ストリートファイターZERO (ケン)(連)(必)付	2,439,900	GGE－ビーフデューク	ALL
★	V－V	36,815,110	CTYCLONE－R　T	全2周ALL ノーミスALL(パ)

夢空間ファンタジー　☆＝3(15)
長野県茅野市ちの丁田2732　☎(0266)72－5339

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	ALLクリア	7番のり～～ －Axz－	ナコルル
2	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	ALLクリア	以下順不同 KTM	リムルル 牙神幻十郎
3	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣(連)	ALLクリア	あすたろと XSR	覇王丸 首切り破沙羅
4	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣(連)	ALLクリア	YZK ぺりある	天草四郎時貞 覇王丸
5	ナムコクラシックコレクション (連)ギャラガ・アレンジ	1,190,210	－HUN－	ALL
6	鉄拳2(連) 旧Ver(吉光)	1′52″33	ぺりある	ALL
7	鉄拳2(連) 旧Ver(ニーナ)	3′32″56	AXUS	ALL
★	琉球	497,230	EBI	20面
★	得点王3 (連)(アルゼンチン)	+21	高田TELくれ あすたろと	ALL
10				

ゲーム倶楽部大船店　☆＝1(8)
神奈川県鎌倉市大船1－23－7　☎(0467)44－1963

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ナムコクラシック ゼビウス(アレンジ)連付	2,451,370	ECM－FISCHER	ALL エリア18
2	パズルボブル2	101,735,690	Y・Y	ALL
3	ヴァンパイアハンター (モリガン)	3,165,400	ものぐさMGW	ALL
4	ヴァンパイアハンター (フェリシア)	1,754,000	かみや　なおこ	ALL
5	ヴァンパイアハンター (オルバス)	1,769,000	岡花モアイ	ALL
6	鉄拳2 バージョンB(ジュン)	3′02″93	57300点難民	ALL
☆	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	1,420,700	ものぐさMGW	ALL
8				
9				
10				

ハイスコア通信 お店から①

●JOYCOM平店(福島)
T．I(いかりや)氏、ハイテクセガ吉武氏、ご来店ありがとうございました。
F－C

●GEMEインDAI－EI(千葉)
最近は対戦をプレーする人が多くなりスコアを出す人が少なくなりました。みなさん頑張ってハイスコアを狙いましょう－

●プレイランドスカイシアター(埼玉)
元、MB(モンキーボンバーズ)の高橋彰之氏が去る11月13日に亡くなりました。一同、心からお悔やみを申し上げます。
P．S．通夜には参加できましたが、仕事の都合上葬儀には参加できずに家族の方々に申し訳ありません。
加えて連絡役として御尽力して下さった沢谷昇氏には大変感謝しております。
鯉沼潤志・大出昌広
P．S．STR氏、VAP氏来店ありがとうございました。

●ガリバー熊谷店(埼玉)
トーヨコ北越谷店、多数のスコアラーの方々ご来店ありがとうございました。
仙台の、PEW、Z様どこへ…大変恐縮ですが、ご連絡くださいませ。
トーヨコ北越谷店の店長様、いろいろお世話になりました。貴方様に教えていただいた技術を今後のゲーマー人生に役立てていきたいと思います。
私は平成8年で熊本から消えます。常連、スコアラー、バイトのみなさまお世話になりました。そしてありがとうございました。
PGP・まちゃみ

●ゲームイントーヨコ北越谷店(埼玉)
いつまでもつのか？(立ち退き)といわれるトーヨコ北越谷店も何とか新年を迎えられそうです。
風のFLN

TILT神保町(東京)
STG－MIC氏、○○PS氏、来店ありがとうございました。
「○○入ってますか？」とか「○○コマンド」とか聴いてくんのもういい加減やめにしません？聞いてきた上でやり込みにきた奴が一人もいないのはどういう事？はっきり言ってむかついてます。
店員ち(冥土にワープでお疲れ)

●荏原ゲームコーナー(東京)
VAP、STR両氏、深谷から遠征ありがとうございます。みたいな■。おーさん、次回はあおいちゃんも連れてきてください。
さらば品川の青い空

●ゲームパレス(静岡)
今、ゲームパレスでは対戦者は多いけどスコアラーは少ない、困った…OLDゲームがあるんだから、どんどんハイスコアーをだそう！(ちなみにOLDゲームは、ウルフファング、フェリオス、ワンダー3、トライゴンetc)
天chan

君こそゲーメスト!

バイパーフェイズ1（ニューバージョン）		連	15,812,458	DBL－らじあめ（安全ヒールNo.1）	TILT神保町店（東京）
首都高　レッドゾーン			3′28″08	CYR－PTY－NORI	キャッスル&YOU²（東京）
登竜門			1,249,840	FAD－A.T	チャレンジバンバン（愛媛）
首領蜂	タイプB	連	47,473,160	IML－星白金－YUJ	個人申請　ジョイフルランドヒノーズ下井草店（東京）
	タイプC	連	45,158,020	近江からの使者	アイリン夢空間（岐阜）
ワールドヒーローズパーフェクト（大）	エリック	連必	17,055,000	あごう	プレイシティ24（北海道）
	ジャック	連必	15,048,400	SHADOW	
	ディオ	連必	17,489,500	IPC－WHK－Ⓕ	JOYCOM平店（福島）
	マキシマム	連必	15,857,500		
P-47　ACES	サンダーボルト	連	5,063,820	CHAT－あああるじーぶー	ギャレッソ津田沼店（千葉）
ヴァンパイアハンター	パイロン	連必	2,044,300	PTY－PYO	キャッスル&YOU2（東京）
	フェリシア	連必	2,900,200	GGE－VXV	個人申請　GAME's WiLL（京都）
ヴァンパイアー	サスカッチ	連必	1,656,800	drf－BOO（来月勝てます）	ゲームコーナーフジ（東京）
マッハブレイカーズ	エキシビジョンマッチ		5.15	できとう因	タウンスポット&マンモス城（大阪）
スーパーストリートファイターII	バイソン	連必	1,967,300	GMS－YBK－つる	ゲームコーナーフジ（東京）
	フェイロン	連必	2,180,300	㊛	
スーパーストリートファイターII X	T・ホーク	連	1,654,300	GMS－ぬるい－つる	
	ベガ	連	2,418,300	GSM－ぬるい－VEGATTYず	個人申請　ゲームコーナーフジ（東京）
	豪鬼	連必	2,077,300	MRC－ゴキ子取れん	ゲームコーナーフジ（東京）
得点王3		連	21点	高田TELくれあすたろうと	夢空間ファンタジー（岐阜）
エースドライバー	中級		2′45″88	T・Y	タウンスポット&マンモス城（大阪）
豪血寺一族2	アニーハミルトン	連秘	8,132,100	RBN－星白金－ぼ〜ず	プレイシティNASA杉本町店（大阪）
	アンジェラ	連秘	4,583,100	IBAパワー使用GGE－虎井権太㊙	個人申請　ジョイフルランドヒノーズ下井草店（東京）
	クララ		5,315,300	D.WIN ICE	個人申請　アミューズメントスクエア　カサブランカ（香川）
鉄拳	キング	連必	1′25″51	会社がゲームを入れてくれないので死亡!	JOYCOM平店（福島）
	ニーナ	連必	1′11″26	鉄友会の皆様に感謝!	
V－V（ブイファイブ）			36,815,100	E－Chi㊮CYCLONE－R.T	アイリン夢空間（岐阜）
ソニックウィングス		連	1,536,900	牧☆野☆和☆也	プレイシティNASA杉本町店（大阪）
BATSUGUN	JAS－39	連	24,802,900	2年越しにて達成! カRIぶTO狂㊗	ハイテクセガ東松山（埼玉）
ガンバード	TYPE－B	連	2,200,900	DBL－ごろたん	個人申請　プレイスポットすーるぽん（東京）
サイバーサイクルズ	バルナス		1′51″709	MSO－10－LIE	個人申請　プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
X-MEN（4P Ver.）	初級		1,864	Rai	個人申請　ゲームコーナーフジ（東京）
痛快ガンガン行進曲	フウマ		216,925	GSM－YBK－つる	
餓狼伝説スペシャル	ローレンス	連	2,508,200	GACHAPIN	ゲームコーナーフジ（東京）
餓狼伝説	ジョー東	連	1,962,300	▶長谷川伸一使用▶▶HARD－UKY▶▶	ゲームコーナーヤングパレス（千葉）
早押しクイズ王座決定戦			1,180	TPD－YAMA	個人申請　プレイランドスカイシアター（埼玉）
琉球			497,230（20面）	EBI	夢空間ファンタジー（長野）
訂正（古いスコア、新しいスコア混ざっています）					
ぷにっきぃず			590,000	蟲王出版営業部㊣	GAME's DRAGON（長野）
ワールドヒーローズ2 JET	リョウコ		244,000	REIZENJI	プレイシティキャロット松本店（長野）
クールライダース		必	3′08″70	WZH	GAME's WiLL（京都）
ソニックウィングス	F－117	連	2,875,400	HKR	個人申請　GAME's Will（京都）
	FSX	連	2,899,100		
	F－15	連	2,850,300		
	YF－23	連	2,925,900		
	RAFALE	連	3,185,900		
	AV－8	連	2,931,700		
スーパースラムズ			141点	SCRD	個人申請　ゲームコーナーフジ（東京）
スーパーストリートファイターII	バイソン	連	1,958,400	GSM－YBK－つる	ゲームコーナーフジ（東京）
真サムライスピリッツ	シャルロット	連必	396,060	GSM－つ　ね㊗「碧いうさぎ」発売記念	
P-47　ACES	サンダーボルト		4,398,110	CHAD-あるじーぶー	ゲーム倶楽部大船店（神奈川）

その3

るようです。ですが、各キャラのタイムをみると1分台が10キャラ中7キャラ出ています。なぜかというと、相手を倒したダッシュして相手の目の前に立つと必ず横転→上段蹴りないし下段蹴りをやってくるのです。あとは、相手の起き上がりに何を入れて早く倒すかです。今回はジャックー2が一番早いタイムが出ています。

1回目集計での戦球、将棋の達人、鉄銃嵐、ダンクドリーム'95、バーチャコップ2、ぷるるん、クイズドレミファグランプリ2は、先月10店以下のゲームで今回より集計開始です。

次はソニックウイングス3ですが、すべてのキャラ2周クリアが達成されています。が、真尾まおだけ480万点台と掛け離れたスコアが飛び出しています。これは、右コース3面のボーナスステージ（飛行機を撃つとパワーアップを出る面）で残機を潰して稼いでいるようです。

来月より新ルールによる集計を開始します。ルール内容は、各店の集計用紙を送った封書に入っています。よく読んでください。基本的に、1回目集計のとき、1つのゲームで競いの対象の申請（2店以上の申請）があれば集計をし、5回目の集計まで☆を付けていきます。ただ、今回のルール改正によって、**1回目の集計はキャラ別はやりません。**キャラ別集計は、2回目よりやります。が、申請数が少ない場合、若しくはキャラ別の必要がないゲームに関してはキャラ別集計はやりません。あしからず。それではよいお年をお迎えください。

（ブヒー!みたいな〜。集計で年を明かすPOW様）

GAME POP・LAND　☆=1（8）

岐阜県岐阜市六条北4－14－19　☎(058)276－9294

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	ALL統一	G・CRUSH 会員一同（4名様）	リム&ナコ　天草 ガルフォード使用
2	マーブルスーパーヒーローズ（キャプテンアメリカ）	1,176,300	G・CRUSH VMA	ALL
★	マーブルスーパーヒーローズ（サイロック）	2,215,700	G・CRUSH －きみちゃん	ALL　連付
4	マーブルスーパーヒーローズ（マグニート）	1,405,200	G・CRUSH TYPER	ALL
5	鉄拳2　旧Ver（ニーナ）	1′29″18	G・CRUSH －FAM	ALL　必付
6	ストリートファイターZERO（ナッシュ）	2,419,900	G・CRUSH －いしくん	ALL　連・必付
7	ヴァンパイアハンター（フェリシア）	2,611,900	G・CRUSH －いしくん	ALL　連・必付
8	スーパーストリートファイターIIX（ディージェイ）	2,164,100	G・CRUSH 大阪支部長－RYU	ALL　連付 また来てね♡
9	究極タイガー	1,379,380	G・CRUSH －穴うめ君3号	連付　7面ボス
10				

オレンジハット砺波　☆=2（2）

富山県砺波市新又147－1　☎(0763)33－1863

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ナムコクラシックコレクション ギャラガ（アレンジ）	1,176,350	いたくら	ALL　1ミス タイムB　11万
2	ナムコクラシックコレクション（オリジナル）	203,660	いたくら	15面　ALL 1ミス
3	ソニックウィングス3	2,505,200	いたくら	2周オール スツーカイ使用
4	ナムコクラシックコレクション ゼビウス（アレンジ）	441,380	ふじわらあや	R－3
5	ファイティングバイパーズ	ALL	RED吉	ハニー使用
6	マーブルスーパーヒーローズ	1,051,200	謎のライターIMF	アイアリマン ALL
7	鉄拳2　Ver.B	3′07″21	謎の同級生フリーク KOJ	アリナ ALL
8	パズリ	132,400	謎の落ち物ゲーマー AKD	R－4
9	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	36人抜き	謎の忍者部隊AGF モズ落しで当確です。	半蔵 剣聖
10	バーチャファイター2.1	52人抜き	たじま	AKIRA

扇ヶ丘レジャーセンター　☆=42（187）

石川県石川郡野々市町高橋町86－2　☎(0762)46－6406

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	ALLクリア	オヤジ完食いりませーン	ALL　リムルル 192万
★	マーブルスーパーヒーローズ（ブラックハート㊥）	2,705,600	T. Clue－ISD	ALL つながりませーン
3	鉄拳2　Ver.B（ポール㊥㊒）	1′18″93	クマで1本落	ALL
4	ロックマンザパワーバトル（ロックマン）	902,500	T. Clue－RIK	ALL　オール㋩ 1〜2コース
☆	豪血寺一族外伝（ちゃっく・さいごう㊥）	2,431,200	あと130万	ALL
★	ストリートファイターZERO（アドン㊥㊒）	3,277,000	すさまG－spot	ALL　75×1
★	ストリートファイターZERO（ナッシュ㊥㊒）	2,913,000	すさまG－kos	ALL　1ミス 90×10
8				
9				
10				

ゲームプラザ・イエローハット　☆=5（159）

愛知県名古屋市中村区則武1－11－9　☎(052)453－5857

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	マーブルスーパーヒーローズ（アイアンマン）	1,899,700	ひろしにロクな人間はいねえや君	ALL
★	戦球（VSモード）	3,176,990	GPP－NPA－ぱのお	12面
3	戦球（SoLoモード）	2,195,950	おそDEATHの会でも作ろうか?14号	971ボール
☆	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	ALLクリアで統一	SDR－えくすたあms	2名
5	パズルボブル2（ANOTHER）	490,147,210	DCC－AGAS－KAFⓅ	ALL　B－E－H－L－Q－W
6	ナムコクラシックコレクション ギャラガ　オリジナル	472,950	帝王復活か?	ALL　ノーミス P×4
7	ナムコクラシックコレクション ギャラガ　アレンジ	906,730	SG－AGBS－ELF	ALL　1ミス P×1おとり650
8	ナムコクラシックコレクション マッピー　アレンジ	1,862,240	SG－ELF末比井Kid	ALL　残0
9	パズルボブル	53,702,610	SOLID－S. S 納屋橋君	ALL
10				

天野スポーツのゲームコーナー　☆=2（10）

愛知県西尾市高砂町41　☎(0563)56－2670

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	マーブルスーパーヒーローズ（マグニート）	1,646,600	モーモー	1コインALL ノーマル教室
2	マーブルスーパーヒーローズ（サイロック）	1,507,500	らぶらぶでしゅ〜♡	1コインALL ノーマル
3	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	1,211,200	リム・ナコ・閑	1コインALL 閑丸　修羅
☆	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	1,876,500	AYA	1コインALL ナコルル　修羅
5	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	1,426,600	モーモー	1コインALL
6	マジカルドロップ（スター使用）	89,066	小萬浩揮（KOH）	1コインALL
7	グリンベレー	98,170	RIE	1コイン 天野ゲーム博物館
8	ギャプラス	333,900	CBC	1コイン22面 天野ゲーム博物館
9	1942	605,480	NAO	1コイン
10	アサルトが入	荷したからハイス	コアー出しに来てね天野	ゲーム博物館

コズミックプラザABC ☆=7 (58)

大阪府寝屋川市早子町18−14 ☎(0720)23−1160

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	542,200	F.S フェリシア命の会(会長)	ALL 緋雨閑丸
2	マーブルスーパーヒーローズ (キャプテン)	943,200	いやいや、何いうてはりまんのや副キャプ	ALL クリア1回目
3	ナムコクラシックコレクションVol.1 ギャラガ アレンジ	1,156,410	RY(爺)	ALL 1ミス
4	ナムコクラシックコレクションVol.1 ゼビウス アレンジ	1,307,350	平子 香代(にせ)	ALL SOL.40
5	レイブレーサー (中級T.T)	2′18″499	なんとかせーや!! (怒)	ALL (SD 反力なし)
6	ワンダーボーイ モンスターランド	G7,206	KOL(にせ)	ALL
7				
8				
9				
10				

プレイシティNASA杉本町店 ☆=39(322)

大阪府大阪市住吉区山之内3−3−5 ☎(06)694−4909

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	ALL	MRP−MAT でん先生	ガルフォードと服部半蔵
2	マーブルスーパーヒーローズ(マグニート)	2,094,100	穴狙い	ALL
3	ナムコクラシックコレクションVol.1	1,494,690	AXIOM−せのん	ALL (ゼビウス・アレンジ(連)付)
★	ナムコクラシックコレクションVol.1	267,900	AXIOM H.Y(奈)	エリア12 (ゼビウスオリジナルスーパー(連)付)
5	ナムコクラシックコレクションVol.1	284,320	AXIOM−H.Y(奈)	ALL マッピーオリジナル(連)付
6	超人学園ゴウカイザー (ブライダー(連)(必)付)	1,262,200	KJN	ALL(P)
★	将棋の達人 (本将棋)	67手	AXIOM−DEN (将棋知りません)	ALL 21・23・23
8	ストリートファイターZERO(ダン(連)(必)付)	2,313,400	AXIOM−DEN	ALL
★	豪血寺外伝 (アニー(連)(必)付)	8,132,100	RBN −星白金−ぽ〜ず	ALL
★	ソニックウィングス (JAS−39(連)付)	1,536,900	牧☆野☆和☆也	ALL

AMZA11 ☆=8 (14)

三重県熊野市木本町620−1こやま2F ☎(05978)9−0970

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	マーブルスーパーヒーローズ	1,230,700	AKI	ALL アイアンマン
☆	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	クリア	AKI	ALL 緋雨閑丸
3	ステークスウィナー	12億9793万円	こけし	13勝
4	鉄拳2	3′49″86	ASR	ALL BAEK
5	鉄拳2	4′15″00	YUM	ALL ARMORKING
6	鉄拳2	4′21″00	JAC	ALL JAC−2
7	鉄拳2	4′40″73	YUM	当 ROGER
8	鉄拳2	4′43″63	K・S	ALL YOSHIMITSU
9	鉄拳2	5′29″90	K・S	ALL NINA
10	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	クリア	AKI	ALL 天草四郎時貞

アミューズメントスペース・フジ ☆=7 (16)

大阪府大阪市北区天神橋4−10−8 ☎(06)356−3933

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ソニックウィングス3 (晴嵐(連))	4,194,800	PPP−NGM	ALL UFO×2
2	ソニックウィングス3 (Do335 プファイル(連))	3,194,900	Legion−のび太	ALL UFO×2
3	ソニックウィングス3 (F4Uコルセア(連))	3,193,700	Legion−のび太	ALL UFO×2
4	ソニックウィングス3 (シュトルモビク(連))	3,001,900	PPP−NGM	ALL UFO×2
5	ソニックウィングス3 (ポリカルポフ I6(連))	3,001,300	Legion−のび太	ALL UFO×2
6	ソニックウィングス3 (ソードフィッシュ(連))	2,871,700	Legion−のび太	ALLUFO×1 京都タワ×1
☆	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	ALLクリア	江上君、仕事しなさい by ロッキー	ALL リムルル 使用
☆	ロックマンザパワーバトル (Lv3〜6)	1,289,700	咆哮野郎−LLT−まJU	ALL ロックマン 使用
9	ダンクドリーム'95 (メキシコ)	155点	年内大阪脱出!? 咆哮野郎−まJU	ALL D×2
10	上海万里の長城 (北京)	745,870	Legion− ホエホエ君	ALL

チャレンジャー関大前店 ☆=6 (77)

大阪府吹田市千里山東1−14−2 ☎(06)389−8072

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ソニックウィングス3 (マオマオ)	1,707,700	LIT−副会長	2−1 (連付)
2	パズルボブル2 (パズルモード)	258,960,230	FEV	ALL Wゾーン
3	ソニックウィングス3 (コウフル)	2,650,200	M神	ALL 1ミス
☆	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	1,664,200	全日本FRK撲滅委員会 藤間B	ALL ナコルル 修羅
5	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	1,341,600	UD	ALL (半蔵)
6	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	1,139,300	ガンバッたるで! NOBちん	ALL (閑丸) 修羅
7	ファイティングバイパーズ	4′48″05	とりあえず出しときます NOBちん	ALL (バン)
8	パズルボブル2 (アナザーワールド)	193,455,300	FEV	ALL Wゾーン
9				
10				

プレイシティキャロット四日市店 ☆=8(24)

三重県四日市市市西浦2−4−5 ☎(0593)54−2266

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	2,388,000	覇王丸・修羅・剣豪 BOZ−538	ALL
2	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	1,432,500	ハンゾウ・修羅・剣豪 K・K	ALL
★	ナムコクラシックコレクションVol.1	326,420	マッピー・オリジナル JR	15面ALL ノーミス 残×3
4	マーブルスーパーヒーローズ	2,044,000	マグニート K.K	ALL
5	マーブルスーパーヒーローズ	1,471,700	ブラックハート ABT	ALL MAx49HIT
6	ロックマンザパワーバトル (タイム)	2′12″21	ロックマン AOI・CHACHA	2分をかれ!!
7	パズルボブル2	108,782,780	コースW 面数26 JR	
8	湾岸戦争 (初級)	5,141,800	オクDHAL35	ALL
9	ザ・キングオブファイターズ'95	644,520	クラーク・タクマ・ロバート BOZ538	ALL ALL(P)達成!!
10				

ピノキオ&アニバーサリー25 ☆=5 (34)

兵庫県明石市本町1−1−26 ☎(078)917−5685(ピノキオ)

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	湾岸戦争 (初級(連)(必))	7,088,000	らぶらぶ◎あーや♡ RBN−高橋千花(水)	ALL
2	湾岸戦争 (中級(連)(必))	9,205,800	SVR−かる夫	ALL
3	湾岸戦争 (上級(連)(必))	17,414,400	♡まえだあき♡ RBN−高橋千花(水)	ALL
4	戦球 (ノーマル)	2,281,540	S.Y	10面
5	戦球 (腕前判定)	2,708,240	TAM様	LV86
6	銃弾嵐	1,490,790	泥苦	ALL
☆	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	ALL	KTK そのほか多勢の皆様	半蔵、砂沙羅など
8	鉄拳2 (平八(連)(必))	1′26″78	原チャで空中浮遊入院 冬コミはいくRAS	ALL 旧バージョン
9	鉄拳2 Ver.3 (王椋雷(必))	2′24″05	キチク♡アクマ♡ ランジェリーマニア	ALL
10				

タウンスポット&マンモス城 ☆=10(150)

大阪府茨木市中津町4−3 ☎(0726)37−5311

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
★	エースドライバー (中級)	2′45″88	T・Y	ALLAT
★	マッハブレイカーズ (エキシビジョンマッチ)	5″15	てきとう(国)	4P マコト
3	マッハブレイカーズ (グランドスパイク)	314″33	(国)	マコト
☆	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	ALL	KCN	右京 フセツ
5	ファイティングバイパーズ	5′33″76	SGP T・M	ALLJANE
6	ナムコクラシックコレクション ギャラガ・アレンジ	1,177,510	はや只(国)	ALL 残×4 タイム3万
7	湾岸戦争 七級(連)	17,808,400	やっぱり全然足らん ぬしろ牧場(国)	ALL
8	将棋の達人	71	(ぬ)じろ	ALL 22・24・25
9	パズルボブル2	232,241,090	穴つめ太	ALL 表面
10	スカイターゲット	1C最終面	まえしまと谷くん	来月クリアします

GAME's WiLL ☆=43(260)

京都府京都市左京区一乗寺高槻町20−1 ☎(075)711−1435

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	マーブルスーパーヒーローズ (マグニート)	2,400,100	初公判! 傍聴希望者5万人	ALL(連)
☆	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	1,852,700	忘れものだよ大妙人 (光る円盤)	ALL リムルル使用
☆	ソニックウィングス3 (真尾まお)	4,808,600	GGE−WXW	2周クリア (連)
★	ソニックウィングス3 (ブレイザーズ)	3,408,300	GGE−WXW	2周クリア (連)
★	ソニックウィングス3 (ホワィティ)	3,174,800	GGE−WXW	2周クリア (連)
6	ソニックウィングス3 (チャイカ&ノーシカ)	3,140,000	GGE−WXW	2周クリア (連)
★	ソニックウィングス3 (アレックス)	3,058,700	GGE WXW	2周クリア (連)
8	ソニックウィングス3 (エレン&シンシア)	2,977,600	GGE−WXW	2周クリア (連)
★	インディ500 (INDY 500)	2′27″343	KSG(ま)	完走 ノーマル
☆	インディ500 (HIGH LAND)	2′25″179	WZH	完走 ノーマル

ジャスコ川西店プレイランド ☆=4 (14)

兵庫県川西町小花1−6−16 ☎(0727)59−7464

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	マーブルスーパーヒーローズ (サイクロップ)	1,298,900	トヨカズ	ALL 連なし
2	マーブルスーパーヒーローズ (ブラックハート)	1,251,800	ぼ ぶ	ALL 連なし
☆	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	883,600	ヨリ	ALL 幻十郎 連なし
4	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	1,082,300	トヨカズ	ALLリムルル 連なし
5	ステークスウィナー	13億6890万円	ひげ	ALL 13勝0敗 レコード7 連なし
6	ソニックウィングス3 (アレック)	2,722,700	ACE	2−8 連なし
7	ぷるるん	621,600	I	21面 連なし
8	鉄拳2 Ver.B (平八)	2′37″83	匿名希望	ALL 連なし
9	雷電DX (練習コース)	5,175,620	北摂雷ダン会会長 桑名寛之	ALL 94点 連なし
10				

タイトーイン002スタジアム ☆=7 (272)

大阪府豊中市五井町1−1−36ライオンズマンション102号 ☎(06)844−0586

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	逆鱗弾 (TYPE.C)	1,665,460	CYCLONE−3回権利にはまってる人	ALL 2P側
2	レイブレーサー (中級 T.T)	1′51″508	PPP−IZK	完走 MT
3	ナムコクラシックコレクション (ギャラガ、オリジナル)	183,750	出前一丁	21面 人前
4	ナムコクラシックコレクション ギャラガ、アレンジ(連)	1,236,850	PPP IZK	ALL 1ミス
5	ナムコクラシックコレクション マッピー、アレンジ	2,320,230	私はこれで株：ューをやめました。	ALL 残2
6	ナムコクラシックコレクション ギャラガ、アレンジ、2大戦力	2,595,250	E.レティ&7ショック	ALL また来てね。
7	雷電DX (2P側(連))	5,911,210	3ボスかせぎなし ボロボロ	ALL 1ミス
☆	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	1コインクリア	OGA、WIL、KIW、IZKの4名	
9				
10				

GAME's DRAGON ☆=1 (28)

京都府京都市上京区千本通下立売下ル小山町888ドルス11F ☎(075)822−3017

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	780,300	阿呆ウ丸	ALL(連) はおうまる
2	ソニックウィングス3 (ブラックウィドウ(連))	2,912,300	WRB−S・N	ALL
3	ソニックウィングス3 (コルセア(連))	2,570,200	キートンビイイイム!!	ALL
4	ソニックウィングス3 (ゼロ戦(連))	2,883,000	納得いかんでござる WRB−S・N	ALL
5	ソニックウィングス3 (ポリカルホフ(連))	2,706,000	イルカに乗ったたけ子	ALL
6	パズルボブル2	115,504,660	まつおか(24歳)	ALL
7	ストリートファイターZERO (リュウ(連)(必))	2,603,400	Tiny DIL	ALL
8	ストリートファイターZERO (ゴウキ(連)(必))	2,772,700	Tiny−DIL	ALL
9	ティンクルピット	22,013,200	まいったなあ〜 FGM−UKA	ALL
10				

ハイスコア通信 お店から②

●GEME POP・LAND（岐阜）
今、当店では「究極タイガー」が大人気っす。

●G-LOL・こぶ平

●ANZA11（三重）
ANZA10和歌山県新宮市駅前本通りにOPEN、ハイスコアラー求む！

●プレイシティキャロット四日市店（三重）
四日市駅近辺でハイスコア集計をやってたり、ノートがあったりするのはうちだけですよ！（多分）ぜひご来店くださいね。道がわからない人は気軽にTELで問い合わせてね。
担当の近藤

●GEMES'DRAGON（京都）
D&Dついに再入荷、対戦台も8SETとますます充実、外は寒いがDADAは熱い!!ニューゲームモニターも始めました詳しく知りたければきてみることだ。

●ダウンスポット&マンモス城（大阪）
ファイティングバイパーズ2
タウンスポットプレイランドはメダル制廃止になりました。1P100円50円になりました。営業時間も午前11時から午前6時までです。駐車場、カラオケ、ビリヤードあります。シューティングのみ(連)ついてます。

●ゲームセンターピノキオ（兵庫）
GEK-ぶ様、来店ありがとうございました。

ゲームハウスカントリーボーイ（広島）
天地を喰らう2とナイツオブザラウンドがありますので、ぜひ楽しんでください。

●アメニティースペースOZ（山口）
現在、上海万里の長城などパズル系に人気があります。また、古くてもこんなにおもしろいよ!!というゲームがあれば教えて。
OZスタッフその1

●タイトーイン空港通り店（愛媛）
ウィルトークタイトーからタイトーインに店名が変わりましたので一度立ち寄ってください。

●モンキーハウス本館（福岡）
当店の床は平になりました。レバーボールがころがって紛失することはなくなりました。安心してレバーをまわせます。

●サブカルチュア（福岡）
今月はモンキーハウス本館が改装のためモンキーの常連さん（強者ぞろい）がスコアを出しに毎日います。おお今月のウチは強いぜ!。改装は12月中旬までらしいです。ふふふ…来月のスコアに期待あり。

●ホワイトハウス箱崎店（福岡）
ついに当店にもぷよの通信対戦大が入りました。しかも2本先取りで30円です。
AJPA公認大会も随時開催中。

●ゲームプラザ（熊本）
山本さんお元気ですか。2週目の時もぜひお立寄りください。

ヒットゲームBEST10

プレイヤー人気ベスト10

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	バーチャファイター2	757	セガ
2	・	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	658	SNK
3	2	鉄拳2	657	ナムコ
4	4	ストリートファイターZERO	489	カプコン
5	3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	466	SNK
6	・	マーヴルスーパーヒーローズ	366	カプコン
7	5	パズルボブル2	253	タイトー
8	・	ナムコクラシックコレクション	201	ナムコ
9	6	レイブレーサー	187	ナムコ
10	・	ソニックウィングス3	111	ビデオシステム

11位	ヴァンパイアハンター 79	12位	ステークスウィナー 92	13位	ストライカーズ1945 79	13位	ファイティングバイパーズ 79	15位	戦球 54

インカムベスト10

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	バーチャファイター2	754	セガ
2	・	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	693	SNK
3	2	鉄拳2	664	ナムコ
4	4	ストリートファイターZERO	536	カプコン
5	3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	466	SNK
6	5	パズルボブル2	268	タイトー
7	・	マーヴルスーパーヒーローズ	264	カプコン
8	6	レイブレーサー	264	ナムコ
9	・	ナムコクラシックコレクション	150	ナムコ
10	・	ステークスウィナー	103	ザウルス

11位	バーチャストライカー 80	12位	ヴァンパイアハンター 77	13位	ストライカーズ1945 73	14位	アルペンレーサー 68	15位	ファイティングバイパーズ 54

斬紅郎惜しくも2位

TOP3は僅差

今月は、SNKのサムライスピリッツ斬紅郎無双剣が発売されて、2位に入ってきました。バーチャ2は相変わらず首位を走っていますが、得点は少しずつ落ちています。

斬紅郎無双剣はサムライシリーズの第3作。今までのシリーズと比べて、様々なシステムが追加されているのが特徴です。キャラクター人気は高く、発売されるやいなや爆発的な人気を得ています。

ただ、多くのシステムがまだうまく消化されていないのが感じされます。攻撃力が高いゲームで、知り合い同士で対戦すれば盛り上がれるのですが、他人と優越を競うには厳しい感じです。

2D格闘なのですが中段攻撃が多く、ガードしにくい必殺技がたくさんあります。もともとストーリータイプのゲームは、基本的には安定してガードできるのが優れたゲームだと思います。3D格闘のゲーム性を意識してこのようなゲーム性になったのでしょうか?来月以降、どこまで人気が保てるか微妙なところです。

鉄拳2は、3位に順位を落としましたが、上位とそこまで点差が開いていません。鉄拳2、ストリートファイターZERO、KOF95は人気を保っており、ロングヒットゲームになっていると言ってもいいでしょう。



(長野県 南乃水瓶)

MSHは初回6位

新作では、カプコンのマーヴル・スーパーヒーローズ（MSH）が人気6位、インカム7位に入ってきました。前作より奇抜な技が減ったのが少し残念ですが、練り込まれた奥の深いものに仕上がっています。

ナムコのナムコクラシックコレクションは、ナムコのオールドゲームを再現&アレンジしたもの。マッピーのアレンジは苦しいですが、ゼビウス、ギャラガ共にアレンジも奥深い内容になっています。本当は、今のハードで名作のゲーム性を生かした新作をプレイしたいというのが本音です。でもこれはこれで、完成度は高いと思います。

95年から96年にかけて、リアルバウト餓狼伝説、バーチャロン、闘神伝2、ソウルエッジといろいろなゲームが出てきそうです。（ぜんじ）

川島玩具店 ☆＝0（19）

兵庫県高砂市高砂町鍛冶屋町1411 ☎(0794)42−0094

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ザ・キングオブファイターズ'95（京、リョウ、タクマ）	375,800	NOA	ALL
2	ザ・キングオブファイターズ'95（京、庵、紫舟）	353,170	NOA	ALL
3	ザ・キングオブファイターズ'95（紅丸、京、舞）	349,370	AOI	ALL
4	ストリートファイターZERO（春麗）	961,700	NOA	ALL
5	ストリートファイターZERO（ナッシュ）	1,021,200	ZIP	ALL
6	ストリートファイターZERO（ローズ）	858,300	DUO	ALL
7	ストリートファイターZERO（ケン）	1,062,900	ZOA	ALL
8	ストリートファイターZERO（ガイ）	730,000	Z.G	ALL
9	ヴァンパイアハンター（デミトリ）	1,578,400	RIG	ALL
10	ヴァンパイアハンター（オルバス）	161,800	AGE	ALL

ファミリーガーデンパートIII

岡山県真庭郡勝山町大字勝山459 ☎(0867)44−5888

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	マーブルスーパーヒーローズ	1,709,300	HIR	1CALL アイアンマン使用
2	マーブルスーパーヒーローズ	1,223,200	A・L	サイズまで サイロック使用
3	ゲーム天国	タイムアタック 3,150,250	MUL	モモコ使用
4	ゲーム天国	タイムアタック 2,416,770	MAMAFOUR	セリア使用
5	ストリートファイターZERO	1,264,300	R・N	1CALL ソドム使用
6	ストリートファイターZERO	1,138,800	FBI	サガットまで リュウ使用
7	パズルボブル2	40,440,800	徹様	1CALL 1人でパズル
8	ロックマンザパワーバトル	509,500	森本	1〜2 1CALL ロックマン使用
9	パルスター	1,069,550	GGG	1CALL 連なし
10				

ゲームスポットパスカル ☆＝7（21）

岡山県岡山市表町3−7−5 ☎(086)234−2332

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	ALL		1COIN 天草使用
2	鉄拳2 Ver.B	4'03"75	みみみみみみ宮ちゃん	ALL レイ・ウーロン
3	パズルボブル2（オモテ）	257,648,760	D. S. K−BAD	ALLW
4	パズルボブル2（ウラ）	257,453,440	YFK	ALLZ
5	バイパーフェイズワン（NEWバージョン）	11,701,259	?	ALL連付
6	Mr.HERTの大冒険	127,630		2面 リバイアル
7				
8				
9				
10				

ゲームハウスカントリーボーイ ☆＝3（9）

広島県広島市安佐南区長楽寺1−1−37 ☎(082)872−1605

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	974,300	ZU	ALL ハンゾー
2	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	843,300	詹処命須 鬼怒川 竜次	ALL 天草四郎時貞
3	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	515,200	是偽鬼怒川 竜次	ALL 首斬り砂沙羅
4	ナムコクラシックコレクション	847,630	(大) マーラ	ALL ギャラガアレンジ
5	鉄拳2 Ver.B	4'48"20	キヨキヨ	ALL 白頭山
6	ザ・キングオブファイターズ'95	286,200	KNSA（カツオJr）	ランスロット
7				
8				
9				
10				

ゲームプラザミッキー ☆＝17（34）

広島県広島市南区的場町1−7−2 ☎(082)262−5189

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	2,133,200	DOI	ALL リムルル
2	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	915,200	Y・O	ALL 閑丸
3	ソニックウィングス3（ホワイティ）	3,058,800	UTO	2周ALL 連付
4	ソニックウィングス3（フレイザーズ）	2,868,100	GOM	2周ALL 連付
5	ソニックウィングス3（コウフル&）	2,604,300	G©M	2周ALL 連付
6	ストリートファイターZERO（ソドム）	2,665,000	山寺美貴	ALL
7	マーブルスーパーヒーローズ（マグニート）	1,606,900	M・S	ALL
8	マーブルスーパーヒーローズ（アイアンマン）	1,541,200	M・S	ALL
9	マーブルスーパーヒーローズ（ウォウァン）	1,489,800	M・S	ALL
10	マーブルスーパーヒーローズ（ブラックハート）	1,412,200	M・S	ALL

モンキーハウス本館 ☆=18(244)

福岡県福岡市中央区六本松2－6－7 ☎(092)731－0053

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
★	湾岸戦争(初級)	8,233,600	G.M.C. げえむのごんちゃん	1CALL(連)
★	湾岸戦争(中級)	11,349,600	外道T・H	1CALL(連)
☆	湾岸戦争(上級)	18,723,300	G.M.C. R－1	1CALL(連)
4	プライマルレイジ(アルマドン)	6,223,000	エアロテーブルとアストロが共存する店(佳)	1CALL(連)
5	ナムコクラシックコレクションVol. [illegible] ゼビウス・アレンジ	2,298,630	G.M.C. R－1	1CALL(連) エキストラ1クリア
6				
7				
8				
9				
10				

丸久小郡店ファミリーランド ☆－3(9)

山口県吉敷郡小郡町矢足 ☎(0836)31－6681

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	687,900	まさき	緋雨閑丸 ALL
☆	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	1,392,000	まさき	服部半蔵 ALL
3	がんばれぎんくん	ALLクリア	まさき	全コースクリア
4	鉄拳2 Ver.B	5′13″25	M.H	ALL HEIHACHI
5	鉄拳2 Ver.B	5′17″30	LUIS	ALL PAUL
6	パズリ	290,600	えっしー	9面
7	パズルボブル2	85,428,810	店長 池永宣隆 22才 点ちょーひくいっす	ALL
8	ナムコクラシックコレクションVol.1	149,550	はくーいろLV3	アレンジマッピー 工場設定 19面
9	ナムコクラシックコレクション	1,066,070	しんたろう	アレンジギャラガ 工場設定 ALL
10	ナムコクラシックコレクション	331,110	しいろいえっくす	アレンジゼビウス 工場設定 12面

ゲームプラザミッキー ☆=17(34)

広島県広島市南区的場町1－7－2 ☎(082)262－5189

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	クリアALL	ELH－大自然のおしおきよ	ALL リムルル
2	ナムコクラシックコレクション(ギャラガ アレンジ)	989,810	マーラ	ALL (連)なし
3	ソニックウィングス(晴嵐)	3,670,500	いやらしのかぜ ELH－へき子	ALL (連)つき
4	ソニックウィングス(イルカ)	2,946,900	ELH－UTO	ALL (連)付
5	ストライカーズ1945(P－38ライトニング)	1,376,100	恋も、魔法も ELH－まかくん	2－4 (連)付
6	ロックマンザパワーバトル(ブルース)	747,600	サミーにおまかせ▼ ELH－まかくん	ALLP×7 コース1～2
7	超人学園ゴーカイザー(かりん)	404,700		ALL
8	超人学園ゴーカイザー(ブライダー)	0		
9				
10				

サブカルチュア ☆=9(138)

福岡県筑紫野市二日市宮田町581－6黒崎ビル ☎(092)922－9010

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	1コインALL	よっしー,(局)長	
2	ナムコクラシックコレクションVol. [illegible] ギャラガ アレンジ	1,323,460	もしかして永パか!?引退してない--OOT	ノーミスALL (連)付
★	銃弾嵐	1,958,030	ROBOCOP	ALL (連)付
4				
★	ストリートファイターZERO(ゴウキ)	3,152,200	ISDさんありがとう 大感謝ATC－まさし	ALL (連)(必)付 P×1落ち
6	マーブルスーパーヒーローズ(マグニート)	3,369,000	Mr. X	ALL (連)(必)付
☆	マーブルスーパーヒーローズ(アイアンマン)	3,926,700	よっしー	ALL (連)(必)付
★	マーブルスーパーヒーローズ(ブラックハート)	2,308,200	CRYSTAL－BOY	ALL 何もなし
★	マーブルスーパーヒーローズ(スパイダーマン)	2,361,000	A.I	ALL 何もなし
★	マーブルスーパーヒーローズ(ウルヴァリン)	2,812,500	よっしー	ALL (連)(必)付

ビッグウェーブ ☆=5(17)

高知県高知市廿代町1－8－25寿ビル1F西 ☎(0888)43－3433

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	1,165,400	あゆ	ALL 閑丸
2	鉄拳2 Ver.B(キング)連必付	2′21″98	これじゃ鉄拳1と同じ スト(研)GUY	ALLただつらい ゴリ押しパターン
3	鉄拳2 Ver.B(ポール)連必付	2′43″91	DNA 眠いの—	ALL
4	鉄拳2 Ver.B(ロウ)	1′36″08	連必使わずよくやるわ まだのびるがBしか	ALL 予選1分8～9秒
5	鉄拳2(アレックス)	2′34″90	PDA	ALL
6	首領蜂(Aタイプ)	53,799,320	1周2400は出る。LAOS－長田仙人	ALL 1周290万
7	首領蜂(Bタイプ)	46,693,330	究極達人鮫鮫王	ALL 1周200万
8	ザ・キングオブファイターズ'95	423,580	あゆ	ALL 日本チーム
9	ヴァンパイアハンター(レイレイ)	1,502,300	坂本べえごし	ALL
10	ヴァンパイアハンター(デミトリ)	1,312,100	E.S	ALL

ゲームゾーン灘店&境店 ☆=2(14)

鳥取県米子市灘町2－52 ☎(0859)22－9749

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	マーブルスーパーヒーローズ(マジュコラス)	1,111,900	タコ大好き復活KEV	ALL (連)無
☆	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	700,700	BAR	ALL (連)無 半蔵
3	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	450,500	BAR	ALL (連)無 リムルル
4	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	583,700	BAR	ALL (連)無 閑丸
5	鉄拳2(平八)	2′33″78	R	ALL
6	鉄拳2(ポール)	3′00″20	Y・K	ALL
7	パズルボブル2	4,374,080	TAK	17面
8	上海万里の長城	583,600	LEE	ALL 北京モード
9	ソニックウィングス3	1,076,300	RED	(連)無
10				

ブームインプラザオリンピアン ☆=0(19)

福井県北九州市小倉北区京町2－6－7 ☎(093)521－2040

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	鉄拳2	3′32″03	守田正夫	CALLNew ミシェールチャン
2	鉄拳2	4′27″46	SUB.A	1CALLNew 三島 平八
3	鉄拳2	3′07″58	守田正夫	1CALLVer.B ミシェール
4	鉄拳2	3′28″06	守田正夫	1CALLVer.B 雷 武 龍
5	鉄拳2	2′58″83	守田正夫	1CALLVer.B 王椋雷
6	鉄拳2	4′00″05	守田正夫	1CALLVer.B ロウ
7	ザ・キングオブファイターズ'95	310,950	A.A.A	ALL ブラジル
8	ザ・キングオブファイターズ'95	280,310	T.J.	CAST テリ－ リョウロバ－ト
9	ストライカーズ1945	1,047,700	P.D	2－3 スピットファイア
10	戦球	1,680,450	SUB	7面 カンタロー

タイトーイン空港通り店 ☆=0(28)

愛媛県松山市南斉院町17－5ウエストビル1F ☎(0899)73－1381

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	インディ500(初級)	2′28″869	GER AOI 本名 今井裕一郎之助	ALL MT
2	ワールドヒーローズパーフェクト(ジャック)	12,712,600	FAD－IDA猫 強制来店シリーズ	ALL ノーマル
3	ワールドヒーローズパーフェクト(エリック)	11,205,600	古田たかひろ	ALL
4	サイバーサイクルズ(ネオヨコハマ)	7′41″053	SUR－R T(犯)	最上級 4周認定
5	サイバーサイクルズ(初級)	3′40″028	SUR－R T(犯) 晋平シンクロまだけ?	最上級 5周認定
6	パズルボブル2	38,765,340	ザコピー2号 別名 たまい	ALL (しぶといよ)
7	バイパーフェイズワン	12,770,171	ザコピー1号 別名 とーちゃん	ALL
8	ナムコクラシック(マッピー オリジナル)	253,420	SUR－R T(犯) 西日本スタンド理事長	ALL (天山店)
9	ナムコクラシック(オリジナル ゼビウス)	886,860	SUR－R T(犯) スコア消えるよやれん	ALL (天山店)
10	ガンネイル(連)	クリア予定	わいわい氏地獄の強制来店予定!	合宿あり よゆう

ゲームシティDADA ☆=2(12)

島根県出雲市天神町70－12 ☎(0853)21－8477

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	マーブルスーパーヒーローズ(サイロック連なし)	1,187,500	椎名牧子	1CALL
2	マーブルスーパーヒーローズ(アイアンマン連なし)	1,099,700	Wiz'	1CALL
3	マーブルスーパーヒーローズ(スパイダーマン連なし)	1,088,900	T	テスト死
4	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	1,584,200	椎名牧子	ナコルル 1CALL
5	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	558,800	A	天草 1CALL
☆	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	1CALL	A	首斬りバサラ
7	鉄拳2 Ver.B(アレックス 連なし)	5′11″17	北FTO井	1CALL
8	鉄拳2 Ver.B(アーマーキング 連なし)	5′03″58	北FTO井	1CALL
9	ナムコクラシックコレクションVol.1(マッピー オリジナル)	86,820	KAZ	12面
10	ナムコクラシックコレクションVol.1(ギャラガ アレンジ)	360,490	デロリアン改	

ホワイトハウス箱崎店 ☆－5(50)

福岡県福岡市東区箱崎6－1－2 ☎(092)641－9415

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	1,108,400	現代っ子IDE	ALL 羅刹ガルフォード
☆	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	1,255,700	ICE	ALL 修羅 服部半蔵
3	マーブルスーパーヒーローズ(キャプテン・アメリカ)	1,328,600	MON	ALL
4	パズルボブル2	147,963,160	NOB	ALL
5	デイトナUSA(上級)	3′22″96	HAL	タイムアタックモード
6	バツグン(タイプA)	16,238,030	穴うめ君2号AMI	ALL 連付き
7				
8				
9				
10				

チャレンジバンバン ☆=9(104)

愛媛県松山市道後樋又4－29 ☎(0899)24－5583

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	1CALL	犬	ALL
2	マーブルスーパーヒーローズ(アイアンマン)	2,428,100	スーパー鉄矢マン	ALL
3	ファイティングバイパーズ(トキオ)	3′44″45	わいわい	ALL
4	マーブルスーパーヒーローズ(マグニート)	2,158,300	★一暗黒龍	ALL
5	ファイティングバイパーズ(ハニー)	4′38″96	いるーじょんサラ夫	ALL
6	ナムコクラシックコレクション(ギャラガ・オリジナル連)	336,440	SUR R T	ALL 残2
7	ソニックウィングス3(ブラックウィドウ)(連)	2,995,200	BANRI	2周ALL
8	ソニックウィングス3(スツーカ)(連)	2,965,700	K.M	2周ALL
9	パズルボブル2	295,174,920	K・H	ALL
★	登龍門	1,249,840	FAD－A T	1CALL

アメニティスペースOZ合同集計 ☆=3(37)

山口県小野田市西高泊664－3 ☎(0836)84－5147

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	1,630,200	智命 とそのほか多数	CALL 宇部新川店
2	マーブルスーパーヒーローズ	1,497,600	T4LOVE	CALL 宇部新川店
3	デイトナUSA GPモード アドバンス	7′14″10	D.O	南小倉駅前店
4	デイトナUSA GPモード エキスパート	8′19″17	SLS	南小倉駅前店
5	戦球(ノーマル)	2,405,390	KYO	1C9回戦 小野田店
6	戦球(腕前判定)	1,792,940	ASA	1CL38 山口温田駅前店
7	戦球(最大連鎖)	14連鎖	TVQ	山口温田駅前店
★	ダンクドリーム95(ブラジル)	156得点	強くなりてェ…(秀)	1CALL 宇部新川店
9	パズルボブル2(パズルモード)	36,091,750	市バスの運チャン	1CALL 宇部新川店
10	バーチャコップ	567,786	フランスの核実験反対!!	1CALL 小野田店

ハイスコア通信 担当者から

目が離せない上位3店のスコア争い。その争いについに終止符が打たれた。GAME's WiLLが、「サムライ」「ソニック3」「INDY500」で☆を3つ獲得し、見事1位に輝いた。昨年2位の悔しさを胸に秘め、ついに栄光の座を見事に勝ち取った。

惜しくもトップに☆1個届かなかった扇ケ丘レジャーセンターは2位に終わった。「サムライ」「豪血外伝」と☆が2個しか取れなかった。しかし昨年の王者はやはり健在だった。

3位は去年と同じくプレイシティNASA杉本町に決まった。来年は1位、2位を目指してまた来年頑張ってほしい。

次回より☆の数も0に戻し、各店同じスタートラインに立つ。初回の集計でスタートダッシュする店は果たしてどの店だろうか。各店、来年のゲーメスト大賞の表彰台を目指して頑張ってほしい。

来年より新ルールによる集計が始まる。この新ルールにより☆が取りやすくなっている。来年のハイスコアの☆争いが実に楽しみだ。

☆獲得数上位店(2.28号～1.30号)

順位	店名	今月	合計
1	GAME's Will	3	44
2	扇が丘レジャーセンター	2	42
3	プレイシティNASA杉本町店	2	39
4	プレイランドスカイシアター	2	27
4	プレイシティキャロット巣鴨店	2	27
6	JOYCOM平店	2	20
7	ゲームコーナーフジ	1	20
8	ゲームプラザミッキー	3	17
9	ゲームプラザヴィクトリア	1	13
9	荏原ゲームコーナー	2	13
9	ゲームスポットアテナ2店集計	0	13

次回のスコア締め切りは **1月21日** (22日消印有効)

てあたりしだいゲームリスト

ゲーム名	メーカー	ジャンル	操作	発売日	メーカーから及び備考
12月発売					
闘神伝2	カプコン	格闘	8－6	12月14日	
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	コナミ	パズル	4－2	12月19日	いよいよ登場。ゲームセンターへLet'go!
ガーディアンズ	バンプレスト	格闘アクション	8－3	12月1日	久々の横スクロールアクションです。
リアルバウト餓狼伝説	SNK	格闘	8－4	12月21日	オススメはリングアウト!超必見!よろしく!
テトリスプラス	ジャレコ	パズル	4－1	12月中	伝統的なテトリスに、キャラクタ を導くパズルモードとVSをプラスして新登場。
大牌砦	メトロ	パズル	8－2	12月中	
電脳戦記バーチャロン	セガ・エンタープライズ	シュミレーション	8×2－4	12月中	
MANX T.T.	セガ・エンタープライズ	ドライブ	ハンドル	12月中	しばしまたれよ
ファンキーヘッドボクサー	セガ・エンタープライズ	アクション	8－3	12月中	
サンドアール	セガ・エンタープライズ	パズル	8－2	12月中	
ダートダッシュ	ナムコ	ドライブ	ハンドル	12月中	
ソウルエッジ	ナムコ	格闘アクション	8－4	12月中	おまたせしました!
タイムクライシス	ナムコ	シューティング	ガン/ペダル	12月中	
隠忍	バンプレスト	格闘アクション	8－4	12月中	対戦型の共力格闘。派手なコマンドで楽しんでください。
ファイナルロマンスR	ビデオシステム	麻雀	KB	12月中	ジグソーパズルキャンペーンも実施!
パズルボブル2X	タイトー	パズル	3－1	12月中	
1月発売					
19XX	カプコン	シューティング	8－3	1月中	
でろーんでろでろ	テクモ	パズル	4－3	1月中	なまら面白い!のびてくっついて消える新感覚落ちゲー。
キャノンダンサー	ミッチェル	アクション	8－2	1月中	
1月以降発売					
オーバートップ	ADK	レース	8－4	未定	
押し出しジントリック	ADK	パズル	8－3	未定	横方向押し出しパズルだよーん。
D&Dシャドー オーバー ミスタラ	カプコン	格闘アクション	8－4	未定	
沙羅曼陀2	コナミ	シューティング	8－2	未定	も一少しお待ちください。
セクシーパロディウス	コナミ	シューティング	4－1(3)	未定	新キャラ「オプション」に注目!
進め!対戦ぱずるだま	コナミ	パズル	4－2	未定	いよいよ次号から本格記事掲載!?
テレパチ	サン電子	メダル	パチンコ	未定	業界初のモニターによるパチンコゲーム。
ペアペアウォーズ	サン電子	パズル	8－2	未定	
わくわくセブン	サン電子	格闘アクション	8－4	未定	
カラオケクイズイントロDONDON	サン電子	クイズ	8－1	未定	
戦国ブレード	彩京	未定	未定	未定	あれから3年、柿8年。あの「戦国エース」がいきなり復活しちゃったりして。
神凰拳	ザウルス	格闘	8－4	未定	
超鉄ブリキンガー	ザウルス	シューティング	9－3	未定	
フットサル[仮]	ザウルス	スポーツ/サッカー	8－3	未定	フットサルを題材とした神のスポーツゲーム
究極タイガーII	タイトー	シューティング	8－2	未定	

PLAY-HOUSEアスカ ☆=1(6)

佐賀県伊万里市浜町5番街エル・アスカビル2F ☎(0955)23-2895

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーブルスーパーヒーローズ	1,650,300	Mr-END	ALL 連無 アイアンマン
2	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	只今AL	Lクリアスコア申請ナシ募集中!	
3	ハットトリックヒーローズ'95	ALL GOAL-14	IPA-KN	ALL 連無 アルゼンチンVS
4	ストリートファイターZERO	2,305,000	MIO-K	ALL 連無 ケン
5	鉄拳2バージョンB	只今AL	Lクリアスコア申請ナシ募集中!	
6	鉄拳2	2'35"23	LED-SLO	ALL 連無 ジャック2
7	ザ・キングオブファイターズ'95	407,030	Mr-SUGAMURA	ALL 連無 京チーム
8	ヴァンパイアハンター	2,151,600	MIO-K	ALL 連無 フェリシア
9	ばくばくアニマル	75,797	IPA-KN	S-8 連無
10	ワールドヒーローズパーフェクト	11,875,600	Mr-HAWK	ALL 連無 エリック

神宮前キャロットハウス ☆=1(5)

宮崎県宮崎市神宮2-1-30プラザビル ☎(0985)29-3967

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ナムコクラシックコレクション ゼビウス(オリジナル)	616,600	じんたくん25才 独身	1コイン 6面クリア 残2
2	ザ・キングオブファイターズ'95	503,650	ペ◯ボーマン レオ(テリー、舞、影二使用)	1コインALL EDIT
3	鉄拳2 Ver.B	2'46"38	ペ◯ボーマン レオ(ロウ使用)	1コインALL
4	ナムコクラシックコレクション ギャラガ [illegible]	903,030	MGF-KOB	1コイン全30面ALL 残×2
5	ナムコクラシックコレクション ギャラガ(アレンジ)2P同時PLAY	2,144,610	おやぴんとまるだい	1コイン全30面ALL
6	ナムコクラシックコレクション ギャラガ オリジナル	398,640	バーチャ2ジャンキーEP71ターボS[illegible]	1コイン強制エンディング31面
[illegible]	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	1コインALL	MGF-Zin	ガルフォード 修羅
8	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	1,325,000	日向かじき	半蔵 修羅 AL[illegible]
9	パズルボブル2	62,154,790	TYY	1コインクリア パズルモード
10	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	1,270,400	ペ◯ボーマン レオ	ナコルル 修羅 1コインALL

ワンダーランド ☆=1(5)

宮崎県延岡市幸町3-110島津ビル1F ☎(0982)34-7827

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
☆	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	ALLクリア	かみい	ALL(閑丸・修羅)
2	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	ALLクリア	よっしー	ALL(ナコルル・修羅)
3	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	ALLクリア	URD	ALL(リムルル・修羅)
4	ストリートファイターZERO(ケン)	1,162,000	H. K	ALL
5	ストリートファイターZERO(ケン)	1,423,000	4GO	ALL
6	ソニックウィングス3(ポリカルポフ-I6)	2,017,800	URD	12面はじめ
7	ソニックウィングス3(ワールウィンド)	1,781,400	URD	10面ボス
8	ソニックウィングス3(P61ブラックウィドウ)	1,715,600	Y. H	10面
9	パズルボブル2	12,828,120	かみい	24面
10	ヴァンパイアハンター(デミトリ)	1,115,200	JIM	ALL

ゲームプラザ ☆=6(216)

熊本県熊本市九品寺5-15-7 ☎(096)362-0992

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	首領蜂(タイプA)	38,309,760	FUJ	1CALL 連付き 残×0
2	首領蜂(タイプB)	37,018,670	今月調子悪いです。リュード=クレウス	1CALL 連付き 残×1
3	首領蜂(タイプC)	33,626,440	次回はクリア(予定)リュード=クレウス	1C 2-5蜂 連付き
4	ソニックウィングス3(イルカ)	3,026,700	H T	1CALL マージャン×1
5	ロックマンザパワーバトル(ROCKMAN 1-2)	883,000	THT-HAN	1CALL㋩ ロックマン使用
6	山本(V.1使用)	13,350km	日本一周ライダー全国ハイスコア店めぐり人	2日後には沖縄に ※10/30現在
7				
8				
9				
10				

ゲームピアチャンス国分店 ☆=2(12)

鹿児島県国分市中央3-12-37 ☎(0995)47-3457

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
☆	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	1C ALL	パーフェクト油、Y	緋雨 閑丸
2	ソニックウィングス3(J-87 スツーカ)	1,455,000	TAC-適当	2-1
3	ソニックウィングス3(ソードフィッシュ)	1,315,900	AGC 何じゃこりァ!!㊙	2-1
4	ソニックウィングス3(P61 ブラックウィドウ)	1,354,200	AGC-時給上げる!!㊩	1-8
5	ストリートファイターZERO(リュウ)	1,863,700	たいちゃん	ALL
6	ストリートファイターZERO(ケン)	1,651,800	Mからの…	ALL
7	パズルボブル2	79,514,630	グレートしんぺ㊩	26st
8				
9	ネビュラスレイ	866,860	TAC-穴ウメ	5st㊤
10	パズルボブル2	42,795,790	グレートしんぺ㊩ AGC	17st ウラ面

お年玉プレゼント

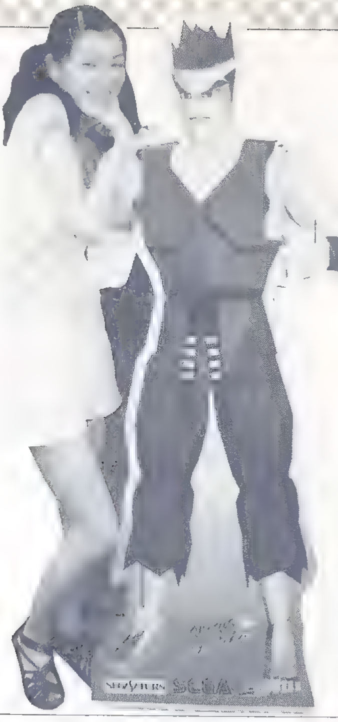
締め切り　1月29日
ハガキ　177ページ
発表　4月15日号

もういくつ寝るとお正月？今回はお年玉プレゼント！みんなが欲しいビュリフォな商品をぎゃふんというほどあげちゃうよん！欲しいプレゼント番号をしっかりかいて送ってね。

セガ・エンタープライゼス提供

①バーチャ・アキラ店頭用看板

セガサターン版バーチャ2の発売で絶好調のセガさんからサターン版バーチャの店頭用のアキラ看板を2名様に！女の子はついてませんのであしからず。



2名様

ムービック提供

③サイバーボッツCDブックCDブック声優サイン色紙

④ヴァンパイアハンターカセットブック

ムービックから大好評発売中のサイバーボッツCDブックとヴァンパイアハンターカセットブックをプレゼントだ。サイバーボッツCDブックには声優さん達の寄せ書きサイン色紙までつけちゃうぞ！ボッツは設定資料集、ハンターはムックを読みながら聞いてほしいのだ。



セットで2名様





3名様

エスエヌケイ提供セタ提供

②エスエヌケイ'96カレンダー

エスエヌケイさんの96年度のカレンダーはザ・キング・オブ・ファイターズ'95！べっぴんさんぞろいのこのカレンダーぜひ君の部屋に飾って欲しい。



5名様

㋘屋提供

7 1996年版ゲーメストカレンダー

やっぱりコレだね！ゲーメストカレンダーを部屋にはらなきゃ新年もやってこないぞ！96年度版はストZERO、ヴァンパイアハンター、ときメモ、NEOGEOギャルズ、闘神伝、豪血寺などなど豪華なラインナップ。ほしい種類をしっかり書いてくれないとご機嫌斜めになっちゃうぞ！



6種各10名様

セタ提供

5 スーパーリアル麻雀グラフィティカレンダー

20名様



そろそろ次回作も期待しちゃうスーパーリアル麻雀のセタさんから心が和むスーパーリアル麻雀グラフィティのカレンダーをもらったよ！女キャラマニアの君らには必ずおさえて欲しいこのアイテム、競争率の高そうな逸品だ。

㋘屋提供

6 ゲーメストスペシャル福袋

去年も大好評！今年もゲ屋ではゲーメスト福袋の季節になりました。一つ買ったけど物足りないというキミにプレゼントでもう一つ！何が入ってるかはお楽しみだよね。



10名様

鉄拳2Act1 プレゼント当選者発表

表紙イラストテレカ
田中善夫君 東京都
甲斐勇司君 兵庫県
田辺宙君 埼玉県
生方好昭君 広島県
松澤典充君 東京都
二井賢志君 三重県
小川哲也君 東京都
栗田昇君 神奈川県
小林有久君 神奈川県
中村ひとみさん 愛媛県
松下要君 三重県
川上晴美さん 大阪府
柳田虎太郎君 栃木県
福本和君 鳥取県
山部洋司君 福島県
浜田悟君 福井県
荒井隆治君 兵庫県
河原睦君 北海道
千木かおりさん 愛知県
庄祥規君 兵庫県

プレイステーション
中西結子君 東京都
平野修司君 大阪府
中島公輔君 埼玉県

プレステ用鉄拳2ソフト
佐藤和男君 山形県
古沢大介君 新潟県
永田和正君 愛媛県

鉄拳Tシャツ
今川陽介君 埼玉県
寺西広君 愛知県
桑原弘彰君 大阪府
新島亮君 東京都
杉本春善君 東京都
磯野光司君 千葉県
坂田利夫君 群馬県
木村政広君 大阪府
奥田和宏君 京都府
松崎貴広君 福島県
柿沼和博君 茨城県
原田雄介君 岩手県
西澤豊君 福岡県
飯田誠一君 青森県
水口健太君 徳島県
宇都宮直己君 岡山県
藤本唯さん 山梨県
入江哲郎君 高知県
美倉恵美さん 大分県
坂上勝也君 長崎県

11/30日号プレゼント当選者発表

ストZERO基板
矢作真由美さん 東京都

ハンタービデオサインセット
大國聖子さん 広島県
工藤奈緒美さん 北海道
七海由美さん 神奈川県
斉藤亮将君 岩手県

インディ500キャップ
柏正沼君 神奈川県
森田昭憲君 大阪府
森口季実香さん 岐阜県
長谷川知彦君 福島県
村上正彦君 青森県
土谷健君 滋賀県
藤谷秀敏君 京都府
菊池進助君 岩手県
小林進君 静岡県
河村隆一君 静岡県
松田伸一君 千葉県
土井千春さん 北海道
福田春夫君 栃木県
石原幸二さん 熊本県
宮下彰君 東京都

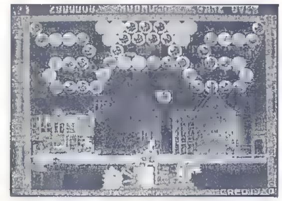
PVテレカ
池田忠志君 和歌山県
平田文孝君 奈良県

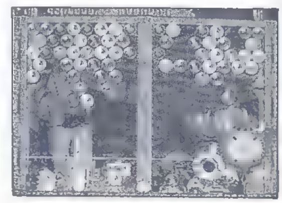
ストZEROステッカー
萩原優騎君 東京都
戸田拓夫君 東京都
清水浩康君 山梨県
宮脇太郎君 兵庫県
一宮康展君 福岡県
川口拓郎君 長崎県
上原克仁君 福岡県
野口賢一君 福岡県
藤森大輔君 千葉県
横山朋子さん 岡山県
上田勇樹君 広島県
上野裕士君 京都府
羽島俊樹君 東京都
石橋智君 東京都
清野淳君 北海道
安田昌浩君 愛知県
藤田江美子さん 愛知県
広田博美さん 神奈川県
豊田純也君 熊本県
佐藤真也君 東京都
青木洋介君 愛媛県
磯部真紀さん 千葉県
南享介君 大阪府
三浦さやかさん 北海道
杉山聡君 静岡県
大前弘樹君 和歌山県
露木孝司君 神奈川県
増田竜君 静岡県
永木達也君 茨城県
小島靖史君 東京都

同級生・同級生2ポスター
①野中健次君 千葉県
②田中義郎君 京都府
③丸山晶さん 愛媛県
④川畑泰利君 北海道
⑤豊岡慎治君 静岡県
⑥藤平ルミ子さん 大阪府
⑦細見麻里さん 岐阜県
⑧会田光輝君 岐阜県
⑨中山水晶さん 千葉県

ゲーメスト提供

⑧パズルボブル2基板

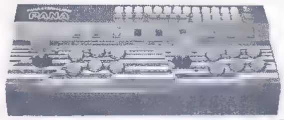
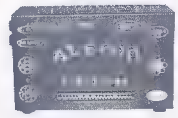
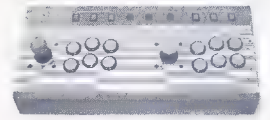
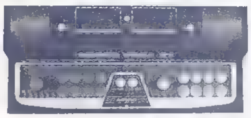




1名様

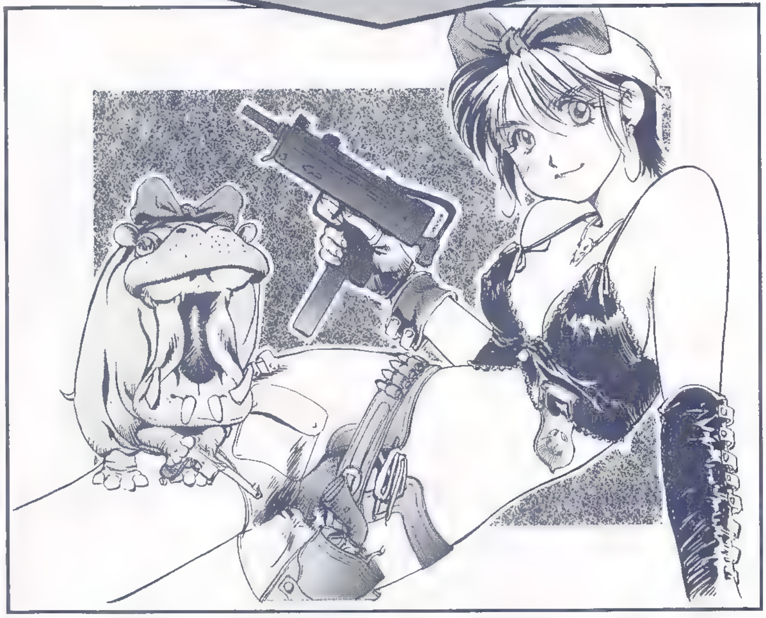
このあいだはみんなツッコミありがとう。今度はバッチリだよ。クリスマス限定版「パズルボブル2X」もでちゃう。ハイスコア内ヒットゲームベストテンプレイヤー人気5位のパズルボブル2をゲーメストからキミにお年玉しちゃうぞー！CPUと一人で楽しむもよし、二人で対戦するもよし冬の必需品のパズル基板でキメ！

Yellow-Bag 基板販売・買取り・コントロールBOX・各種パーツ…etc.

PANA TWIN LONG  ¥38,000	シグマAV-5000  ¥26,000
PANA CUSTOM LONG  ¥34,000	シグマ-8000TB  ¥15,800
SUPER VEGA 21  スーパーストII対応¥65,000	ボードマスター(ボードA)  ¥43,000

基板修理やってます。くわしくはTELにて!

NEO GEO新作ソフト 予約受付中

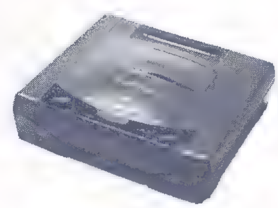


NEO-GEO CD



TELにて特価

SEGA SATURN



TELにて特価

FAXサービスをご利用下されば最新の買取価格表が取り出せます!

家庭用ゲームソフト 中古基板買い取りします!

特にプレイステーション・サターンソフト高価買い取りします。基板は古いものから新しいものまで一枚からでも買い取りします。必ず☎で確認してから送ってください。

中古基板・家庭用ゲームソフト販売します!

在庫確認は☎で、詳しいリストは80円切手2枚同封の上、下記まで請求して下さい。
御注文方法…在庫確認の上現金書留で御入金くださるか、安全便利な代金引換システムを御利用ください(3時までに申し込んでいただければ一部地域を除き翌日に届きます)。コントロールボックスから基板・パーツ・家庭用ゲームまで取り扱っています。

家庭用ゲーム買取価格&基板情報 FAXサービス利用法

下記の内一番近いBOXセンターにダイヤルしてください(情報料は無料です)。

東京	03-3940-6000	大阪	06-455-6000
名古屋	052-453-6000	福岡	092-482-6000
札幌	011-210-6000	仙台	022-268-6000
広島	082-223-6000		

案内「こちらはファクシミリ情報BOXセンターです。ボックス番品を押して最後に#を押してください」

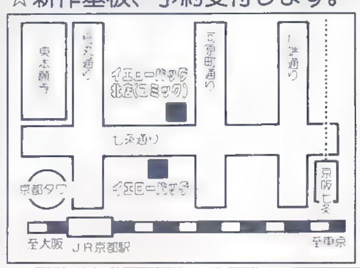
基板を売りたいなら➡567899#
基板を買いたいなら➡567890#
家庭用ゲーム買取価格表なら➡567891#
レーザーディスクなら➡567892#

案内「あなたのFAX番号を市外局番から押して最後に#を押してください」 ➡□□□□□□□

案内「ご指定のFAXにお送りいたしますので、電話を切ってしばらくお待ちください」

イエローバッグ

TEL 075-343-4860
FAX 075-344-0515
〒600 京都市下京区七条河原町西入南側 KSビル1F
営業時間 12:00~20:00
年中無休 消費税は要りません。
☆新作基板、予約受付します。



彩京の新作シューティング!「戦国エース」の続編!

戦国ブレード（彩京）





その他、AOUショー直前の新作情報多数あり!!

次号ではもっとセクシー!?　（コナミ）

セクシーパロディウス

ゲーメスト次号(No.163)は 特別定価530円 1月30日㈫発売!!

次号予告

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本
GAMEST
VIDEO GAME MAGAZINE
毎月15・30日発売

カプコン久々のスクロールアクション!（カプコン）

ダンジョンズ&ドラゴンズ2®

一押し特集



徹底攻略

全キャラ必殺技コマンド完全公開!
ソウルエッジ（ナムコ）

CPU戦もこれでOK!
バーチャロン（セガ）

攻略スタート!ボガード兄弟VSギースの決着がつく!?
リアルバウト餓狼伝説（SNK）

■攻略 マーヴル・スーパーヒーローズ（カプコン）／サムライスピリッツ斬紅郎無双剣（SNK）／ファイティングバイパーズ（セガ）／闘神伝2（ナムコ）／沙羅曼蛇2（コナミ）／19XX（カプコン）／鉄拳2（ナムコ）／バーチャファイター2.1（セガ）／ゲーム天国（ジャレコ）／バーチャコップ2（セガ）



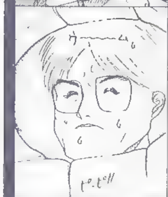
●例えば、ゲームに遊ばされている、踊らされているとはどういうことを指すのだろうか。私が思うに、「この程度でプレイヤーは喜んでくれるさ」という作り手の甘い考えの場合、受け手は踊らされていると感じるのだろう。とことん突きつめて、「こう踊ってくれ！」とていねいな作り手の思い入れが反映していれば、そう感じないと思う。だから、エヴァンゲリオンは若干不自然でも、踊ってやるつもりである。（シンジライクな石井ぜんじ）



●いや〜、なんか編集後記を書くのがえらい久しぶりな気がするのは気のせいかな？話は変わって随分前になるが10月の連休に車で能登半島を1周してきた。幸いずーっと天気もよく、日本海の海水のきれいさに感動。3泊4日で余裕をもって計画を立てていたが最終日は大忙し。連れの「ごろぶーちゃん」が次の日仕事だというのに、結局金沢を出たのが夜の12時過ぎになったりもしたが、すごく楽しい旅行であった。（KKYーいなりん）



●ナムコクラシックのゼビウスにひたすら燃えております。12月1日現在、エキストラエリアに突入するもまだ全エリアを制覇しておりません。今年中に300万点以上は出したいものですねえ…。
この本が出る頃には、地元の茨城に戻っているハズです。例によって水戸周辺のゲーセンに顔を出すと思うので（ゲームについて）何か聞きたいことがある人は探してみましょう。時間帯は午後3時以降がベスト！（ハブちゃん、車の運転宜しく！立衆多）



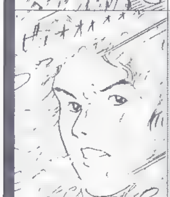
●プレステのカルネージハートが面白い。一つの待ち望まれていた対戦ゲームの形であろう。おしむらくはこのゲームがアーケードゲームでなかったために不特定多数の相手と対戦できないことだ。これは対戦ゲームとして致命的なのだが、このままにしておくのはあまりにもったいな過ぎる。同人レベルのメモリーカードの売買、セーブデータコピーなんて良さそうだが!?アートディンクさんはどう考えているのだろう？？？（珈琲 ふりーく）



●最近、某H氏にすすめられた、PS版ときめきメモリアルをやっている。最初H氏に言われたときはバカにしていたのだが、H氏の熱心な説得に負け買うハメになり、プレイをしてみた。基本的にギャルゲーのきらいな俺にとって半信半疑であったこのゲームだが、プレイすると、なぜかハマってしまったのだ。H氏には感謝するとともに、ときメモ話で盛り上がりたい今日このごろです。（もっぱら片桐、詩織が好みのSHO。PS約束は守ったよ）



●気がついてみれば、編集部に来て6カ月。最近は1日がとても短く、あっというまに過ぎていくように思えてしまいます。
さて、今現在は1月発売の増刊鉄拳2Ver.B作成の真っ最中。発売元のナムコさんの協力を得て、23キャラ対戦攻略を始めとし、システム解説も数値データを基にしてかなりマニアック(©MVP)な内容となっています。これが上がれば鉄拳2ビデオも…。今年から来年とまだまだ長い付き合いとなりそうです。（伊藤猫）



●この時期になると「〜大賞」といったものが多くなるが、ここで僭越ながら㊥AV(音楽・映像のことネ)大賞を独断で発表させていただきたい。では音楽アルバム部門の1位はオリジナルラウ「レインボーレース」。映画部門は「プリシラ」、ビデオ部門は「沢木和哉のナンパ帝国Vol.12…水上市場の女たち」という結果になりました。なにげにお薦めです。（ビデオ部門は大人になってから観ましましょう！MEMORIESが観たい！GYU）



●気が付けば'95年は終わってしまったけど、'96年はどーなるんでしょうかね？ゲーム業界だと、ついにニンテンドー64が発売になるだとか、バーチャ3が出る(?)だとか、＊＊＊が＊＊＊＊になるとか、いろいろあるけど、「ゲーメスト」はどうなるの？「実は週刊化の予定があるんです！」なーんていう冗談はさておき(マジで冗談だからね)、いろんな準備は進んでいるらしい。'96年 もゲーメストをよろしく頼む！（むねたつ）



●'95年のゲーメスト大賞は、格闘ゲームの人気が高かった。バーチャファイター2以下、ヴァンパイアハンター、K.O.F.'95、ストリートファイターZEROなど、定番といわれる製品に票が集中。印象として、ほかのアクションゲームが埋もれてしまったようだ。対戦ゲーム関連、そして初心者の手の付け方など、もう少しじっくりと記事展開を考えていきたい。やはり「忙しい」は言い訳にならないからな。（あえてEVAネタを書かなかった猿渡）

OPINION 論

ゲーム業界の発展のために

石井ぜんじ

ゲーメスト大賞、アーケードムック、マーヴル・スーパーヒーローズ攻略に追われる慌しい年末だった。振り返って、あらためて感じるのは、今と昔のゲームに対する見方の違いである。

かつて、ゲームセンターの主流は対CPU戦だった。そして今、ゲームセンターは対戦ゲームが主流である。対戦ゲームは、多くのプレイヤーをゲームセンターに引き込むことに成功した。

だが、そのぶんゲーム業界全体が雰囲気に流されやすくなったと思う。長期的に見れば、ゲームのオリジナリティや完成度が重要だし、本当に面白そうなものが受けるはず。

しかし、同じタイプのゲームを追いかけてしまうのが現実で、プレイヤーのゲームへの思い入れの仕方もかなり変わってきたと思う。

その裏には、ゲーム作りが以前と比べものにならないくらい大掛かりになったこと、そのぶん、メジャーになりプレイヤー層が広がったという状況がある。

流行っているイコール正しい、という考えは、かつてはゲームとは無縁な考え方だった。ゲームは不良のやるものという偏見に満ちたころからゲームをやっている私には、特にそう思える。

ゲーマーは、社会的少数派で、極端な話、白い眼で見られながら、ゲームをしてきたものだった。しかし、ゲームは面白く、本当の価値があると思ったからこそ、やり続けてきたのである。

当時と比べると、ゲーマーのゲームへの思い入れは浅くなったように感じられる。かつてはゲームに対する深い理解や、問題意識を持ったプレイヤーの比率は高かったように思う。このようなプレイヤーは、メーカーの開発に入ったり、店員になったり、いろいろな方面からゲーム業界を支えている。

ゲームは、ただ純粋に面白い、というところからスタートする。だが、ゲームはなぜ面白いのか、どんなメーカーの人がどんな考え方で作っているのだろうかということを考え始めると、限りなく奥が深い。

ゲームがとことん好きならば、いろいろな角度から、深くゲームを考えてみてもいいのではないだろうか。

ゲーメスト大賞の投票用紙を見ると、いろいろと考えてくれる人がまだいるなあと励まされる。来年はもっと多くの、深い考えに裏付けられた投票を期待したい。そのために、ゲーメストはさまざまな企画、情報交換をしていきたいと思っている。

表紙の裏をとれ

アキラです。すいません手首のガーターの色がバラバラですが、ある意味わざとです。すいません。すいません。

最近は、やはりフニャプーでだめです。自分がよくわからんようになっています。何なんでしょうか、これは。

絵も含めて変わっていかなければならないときなのでしょうか？少しづつ、少しづつでも…。苦しいっすね。

V・藤原

■待ってー、もうひとこと

●ども！惣流・アスカ・ラングレーを養女にしたいマウント二田です。ところで君たち、知っちょるかね？新年早々ゲーメストビデオは全開ヨロシクなことを。『鉄拳2』『新紅郎無双剣』ときて、『M.S.H』が続けざまにリリースされるってハナシじゃないですか!?マジかよ渕健ウソだろももやん。企画物のアレも進行中なんで、そっち方面の人々は楽しみにしてね。さあ！新年もサービス²！

GAMEST 1月30日号

■平成8年1月30日発行 第11巻3号通巻162号
■発行人 加藤 博
■編集人 高橋己代子
■発行元 株式会社新声社
〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 藤吉ビル
電話 03（3293）9321
編集部 03（3293）9324
営業部 03（3293）9326
■印刷 凸版印刷

◆編集
石井ぜんじ APAPA ずるずる FRS−N,O C・LAN KAL MOMO ジョッキー笹岡 いなりん ぴぐ 田渕健康 立衆多 アディオスToshi DSI がっちん Scho小杉 ACE K−TAN 珈琲FREAK! GED DAN ハマー キャサ夫 GYU MVP ピストンいとー SHO 伊勢猫 しじみ POW様 借金 猿渡雅史 松井宗達 河田 睦 竹森眞由美 林 野吉 霜田和人 内山厚子 野口 晶 二田祐樹 遊佐孝之 辻本圭介 入沢英明 木村 学 峯山 健 吉田和真 吉田幸子 鈴木進悟 松田史征
◆協力スタッフ
斉藤和義デザイン室 西村光賢
ローリングストーンズ エジマ企画

純正、ウォーバードの血統

19XX

ナインティーンダブルエックス THE WAR AGAINST DESTINY

マーカーミサイルで
砲撃する感覚が心地
よい。やみつきッスよ!
マジで!

担当:GED

同作タテシュー発売間近!

次号が発売されるころには、もう「ダブルエックス」が入荷しているところもあると思う。というわけで、今回が発売直前号。今まで紹介したものも含め、ゲームシステムを総チェックしてみた。

各機体の性能差やパワーアップの違いなどをじっくり検討して、自分に合った自機を選ぼう。

まずは機体のタイプから

●ライトニング

19シリーズ伝統の機体。スピード、パワー共に申し分なく、バランスがとれている。クセもなくもっとも扱いやすいノーマルタイプ。欠点がないのが最大の魅力だ。スペシャルウェポンが「ワイドショット」になっているが、これについてはすぐあとの項で説明してあるので、そちらを参照してほしい。

●モスキート

41でデビューした機体。スピードは遅いものの、攻撃力はかなり頼もしい。拡散ショットをパワーアップさせれば最強の破壊力を誇る。この状態ならザコも逃しにくく、撃墜率を気にするならこの機体かな?

●震電

自機のスピードがもっとも速く、シェルショット(貫通レーザー兵器)のパワーアップが可能。ボスクラスの敵と戦うときに、砲台などにまとめてダメージを与えられるのが利点だ。ただ攻撃力が低いため、少し押され気味になるポイントもでてくる。

双胴の悪魔
「P-38ライトニング」
ノーマルタイプ



驚異の万能爆撃機
「モスキート」
パワータイプ



幻の傑作機
「震電」
スピードタイプ



移動スピードで差がつくのは、勲章(ボーナスアイテム)の回収と敵弾のよけかな。やはりスピードが遅いほうがていねいなよけを要求されるぞ。

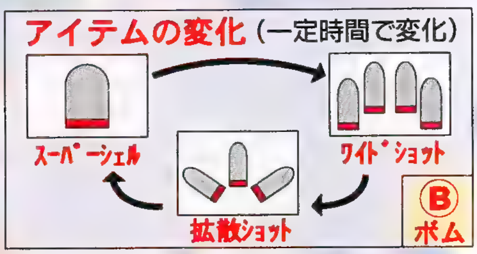
ちなみに、機体によるやられ判定の差はないようだ。どの機体も判定が小さく、イヤな当たりかたは一切感じられなかった。

各機体の得意な装備を知れい!

機体データ写真の右下にある「スペシャルウェポン」とは、各機体が2段階目までパワーアップ可能な装備をあらわしている。そこに表示されていない装備はパワーアップできず、1段階止まりとなる。

たとえば、ライトニングならワイドショットが得意な装備ということ。拡散ショットやスーパーシェルへのショットチェンジはできるが、パワーアップはワイドショットのみなのだ。

パワーアップ編隊やアイテムキャリアを破壊することでアイテムが出現し、そのアイテムによってショットチェンジやパワーアップをすることができる。なかにはボムを出す敵もいるぞ。



●ワイドショット

前方に一定の幅でショットを撃つ。貫通性はないものの、連射がきくため、使いやすい装備だ。2段階目になるとさらに幅が広がり、さらに強力に。その代わりに連射性能が落ちる、なんてケチなオチはない。ライトニングならワイドで決まりだ。

●拡散ショット

前方に3WAYを撃つ。広範囲を攻撃できるため、敵の撃ちもらしも少ないし、威力も結構ある。2段階になると5WAYにパワーアップ。さらに広範囲をカバーできるようになるだけでなく、自機の正面のショットが3連になるため、攻撃力がグンと上がるのだ。モスキートなら迷わず拡散にするべし。

●スーパーシェル

前作までは、威力がある実弾兵器というものだったが、今回はレーザー兵器になっている。貫通性があり、自機の正面に発射される。その性質上、戦艦の砲台のように、敵

が縦にならんでいる場合はかなり強力。ショットの幅が狭いので、横やナナメからの攻撃に注意。

スーパーシェルはパワーアップした状態でようやく一人前といった感じなので、震電以外の機体では取らないほうがいいだろう。機体の項で述べたように、攻撃力が低めなので、貫通性能をうまく生かした使い方を見つけないとキツイ。


貫通する「スーパシエル」


広範囲に撃てる「拡散ショット」


連射がきく「ワイドショット」


震電はコレ。


モスキートならコレ。


ライトニングならコレ。

超重要！「マーカーミサイル」で狙撃せよ！

ショットは、タメ撃ちすることによって「マーカーミサイル」が撃てる。このマーカーを敵に当てるとロックオン状態となり、ショットを撃つたびにホーミング弾がロックした敵を攻撃してくれる。

マーカーミサイルやホーミング弾には貫通性能があり、耐久力の低いザコや壊せる敵弾（ミサイルなど）に対して強い。このマーカーミサイル、タメ時間はかなり短くても発射できるので、ちょっと硬めの敵が出てきたぐらいでもマメに当てていくことをオススメする。もちろん、当てたら連射しまくる。これによってホーミング弾を連射するだけでなく、ロックオンしている時間まで延ばすことができるからだ。逆に撃たずにいるとマーカーはすぐに消える。

機体データ写真に「ホーミング」というパラメーターがあることからも分かるとおり、各機体ではホーミングの性能が違う。それぞれの撃ち方は写真のほうを参考にしてもらうとして、実際に使ってみた感じでは、やはり前方に撃ち出すライトニングがもっとも使いやすい。その次に、いったん後方に出てから前に飛ぶ震電。真横に撃ち、大まわりするモスキートのホーミングは少し性能が悪い。まあ、あり余る攻撃力があるからたいした問題じゃないけどね。


両翼の先から前方に発射。


真横に発射するので、着弾が遅い。


いったん後方に発射してから前方へ。

ボムにもため撃ちが！

ショットだけではなく、ボムにもため撃ちがある。まず、ボムボタンを押した瞬間に「フラッシュシェル」という衝撃波が発生し、画面内の敵弾を消してくれる。そのままボタンを押し続けていると画面下のゲージがどんどん溜まり、ゲージが右端まで達するとボムのレベルが上がる。そしてボタンを離せばレベルに応じたボムを撃つことができるのだ。レベルは3まで上げることができ、レベル3のゲージが溜まりきってしまうと勝手に発射してしまう。暴発か!?

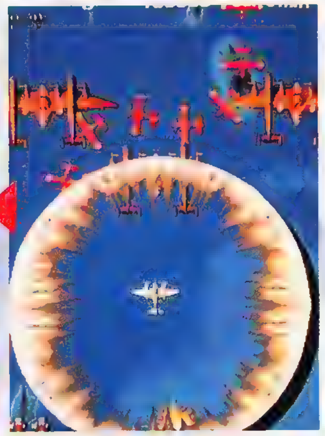
●レベル1
「ファイアクラッカー」
ふつうのボムのように、押してすぐ離すとコレになる。かなり広範囲にダメージを与えることができるが、2や3に比べると威力は低い。

●レベル2
「ファイアークラスター」
局地的に大ダメージを与える。レベル1よりも威力はあるが、効果範囲は比較的狭い。ボスの目の前で使ってやればかなりの効果が期待できる。

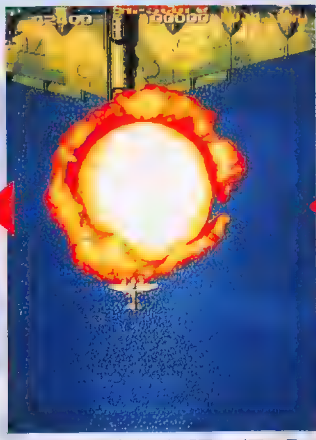
●レベル3
「メギドファイア」
レベル2なみの強力なボムを広範囲にドカドカ撃ち込む。溜め時間は長いものの、最強のボムであることは間違いない。

溜めている最中もショット

やマーカーミサイルによる攻撃はできるので、溜めはそんなに危険な行為ではない。ただ、ボムボタンを押しっぱなしの状態だと連射がしづらいのが欠点なのだ。連射装置付きのボタンがあれば言うことなしなんだけどね。


まず「フラッシュシェル」で敵弾を消し…、


すぐに離せばレベル1の「ファイアークラッカー」。広範囲に効く。


レベル2まで溜めると「ファイアークラスター」。局地的だが強力。


さらにレベル3まで溜めると「メギドファイア」。威力もあり、広範囲に有効だ。

さっそく1面いってみよう！

いきなり敵機に襲われるシーンからスタート。敵は世界各地で暗躍している兵器結社「アウターリミッツ」だ。叩き潰してやろうぜ！

まず出現するのは、中央からの中型機。続いてその両脇からも中型機が1機ずつ登場。ここは、いかにも「マーカーミサイルの練習をしてください」と言わんばかりの敵配置だ。お言葉に甘えて練習させてもらおう。

中型機との交戦中にパワーアップを持った赤編隊が出てくるので、しっかり撃ってパワーアップしておこう。このあたりで右上方からさっきとは違うタイプの中型機（弾を多方向にバラ撒く）が登場。こいつと交戦中に中央からも中型機が登場。ここらへんではザコもわらわら出てくるが、中型機はマーカーのホーミングにまかせ、ザコをメインに撃っていけば楽勝だ。

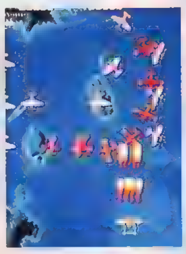
ちょっとザコが続き、2回目の赤編隊が出現。ここでパワーを2段階まで上げておこう。そして両側から勲章を持ったザコ編隊が出現。勲章はボーナス得点になるぞ。

雲海を巨大な機影が通過し、戦車がパラシュートで降下してくるので、端から順にきちんと撃っていこう。雲が途切れたらいよいよボス「亜也虎改」の登場だ。

ボスは、中央に2、3度マーカーを付けて撃ち込めば死んでいるはずだ。おっかなビックリ遠くから撃っているよりも、マーカー&連射で速攻で勝負をつけるのが一番簡単な方法なのだ。しかも、15秒以内に倒せばランクAとなり、「心ハレバレ、あたしゃホレボレ」って感じ。狙うしかないでしょ。


中型機にマーカーを当てて…、


連射してホーミングで破壊する。


赤編隊がパワーアップを持っているぞ。


1ボス「亜也虎改」は中央にマーカーを撃ち込んで連射すれば楽勝。



そして15秒以内に倒せばAランクに。

もらうしかないぜ！「19XXひみつ大図解」

またまたやってくれましたカプコンさん。今度は「カプコン シークレットファイル 19XXひみつ大図解」だ！ いいノリしてるねぇ。

かの名作「原作パノラマ大図解 シャドルー秘密基地」を超えるヒット作となるか!? サイズはB5で、カラー4頁を含む本文10頁の力作。ダブルエックスの特ダネ情報満載で、ファン必携のアイテムになること間違いなしだ。

「カプコン シークレットファイル」を取り扱っているゲーセンで入手できるが、限定配布なのでマメに探さないとなくなっちゃうかもよ。取扱店には店頭に取扱店シールが貼ってあるそうなので、見つけたら毎日通うしかないぞ。



どんな秘密が書かれているんだ!? 教えてくれーッ！

亜空間生命体「ドゥーム」の侵略を阻止せよ！

SALAMANDER 沙羅曼蛇® 2
サラマンダ2

撃ちにくい敵は早めにオプションシュートで倒してしまうと楽だよ。

担当：GED

次号（1月30日発売）が出るころには、もうすでに入荷しているところもあると思うので、今回はかるーく1面だけ攻略しておこう。おっと、その前に基本操作&アイテムのおさらいだ。

操作は8方向レバー、2ボタン。今回のショットボタンはミサイルの発射もかねている。もう1つのボタンが、今回新しく加わった「オプションシュート」ボタンだ。

このボタンでオプションを切り離し、誘導レーザーとして発射することができる。地形のカゲなどで撃ちにくいところにいる敵に有効だ。飛ばしたオプションは、回収することでチビオプション（正式名称はオプションシード）として再び装備することができるが、攻撃が頼りないのでオプションアイテムを取ってノーマルオプションまで回復させてやる必要がある。

オプションシュートボタンを押しっぱなしにしてタメることによって、複数のオプションを同時に飛ばすこともできるが、オプションが一気になくなるのはやはり危険。1つだけ飛ばして使ったほうがいいぞ。

アイテムパネルでパワーアップ

Ⓢスピードアップ

5段階までスピードアップ。2、3速あたりがちょうどいいくらいのスピードだ。取り過ぎに注意！

Ⓜミサイル

1つ目を取ると、地形を流れる下方向へのミサイル（いわゆるグラディウスタイプ）が装備され、さらにもう1つ取ることにより、2WAY（地形は流れない）にチェンジする。以後、ミサイルアイテムを取るごとにミサイルと2WAYに切り替わるようになっている。やはりオススメは上下に攻撃できる2WAYだ。

Ⓛレーザー

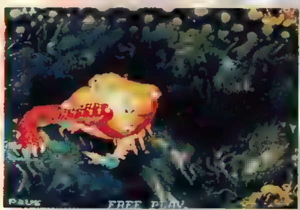
貫通性があるのでザコを一気に破壊できるし、押しっぱなしで撃ち続けてくれるのでかなり使いやすい。さらに取ることによって、一定時間強力なレーザーを撃つ。

Ⓡリップル

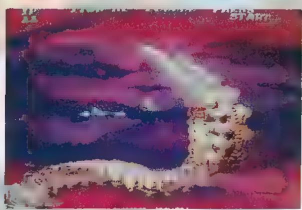
幅の広いショットで、画面内に2連射まで可能。パワーアップすることでさらに幅が広がる。

Ⓣツイン

2本のショートレーザーを撃つ。レーザーというよりはショットのグレードアップ版といった感じ。これもパワーアップでさらに強力に。

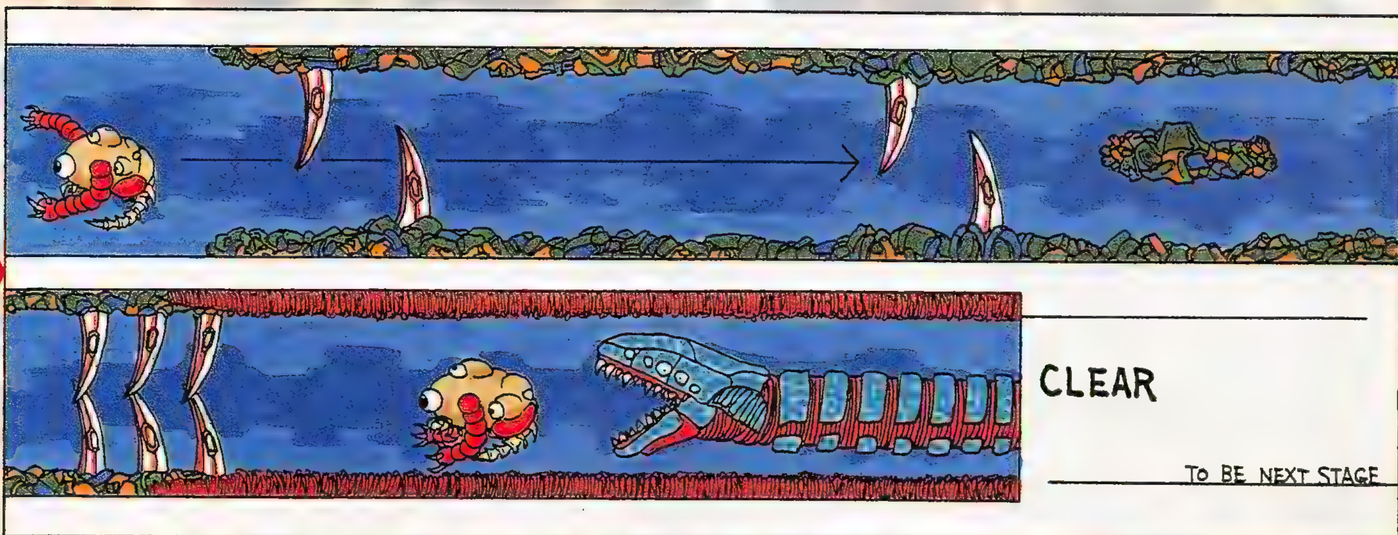


触手でなぐられないように、少し高さをズラしておくのだ。



画面中央が基本。しっかり装備を整えておこう。

まず、前後からうねうねし



た奇妙な生物が飛んでくるが、こいつらは画面の中央付近にいればどうってことない。落ち着いてザコ編隊を倒し、パワーアップしていこう。

　画面が暗転し、暗闇に光る目が見えたらゴーレムの登場だ。まだ手前を向いている状態ではダメージを与えられないが、自機のほうに向き直ったら撃ち込み開始。ちりぢりになる小さなゴーレムたちを倒したら、中央のデカいゴーレムの触手に注意。正面にまっすぐ触手を伸ばすので、しっかり高さをズラしておこう。触手を伸ばしたあと、ゴーレムは後退して画面外に逃げていくのだが、こいつはいくら撃ち込んでも倒すことができない。無理に撃ちにいくことはないが、撃ち込み点はしっかり入るので、余裕があるならもらっておこう。

　地形の上下からニョキニョキしているトゲは、自機の位置に関係なく一定の周期で伸縮しているので、落ち着いて見て抜けよう。天井にいるクモのような敵は、2WAYを持っていたら楽に倒せるのだが、ミサイルの場合は無理に撃ちにいかず、下のほうで弾をよけたほうがいい。

　真ん中に地形があるところは、上下どちらを通ってもいいが、クモの出すパワーアップにほしいものがあったらしっかり拾いに行くように。

　そうしたら、すぐに前に出てトゲ3連にそなえる。ここはトゲがシャッターみたいに開閉しているが、あわてずにトゲが引っ込むのを見てから前に抜ければ問題ない。画面右端から自機1機分くらいの幅をあけておけば、ちょうどトゲをかわすパターンになるよ。

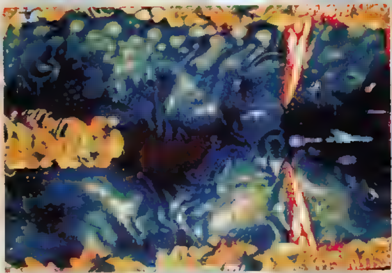
　トゲ3連を抜けたらいよいよボス戦。まずはゴーレムが出てくるが、こいつはこのあとに出てくる1ボスにくわれてしまうので無理に撃ち込む必要はない。やはりここでも撃ち込み点が入るのでお好きな人は攻めてちょうだい。

　安全にいくなら、なるべくボスから遠ざかって、触手からのレーザーをよけるのに専念すればいい。レーザーは遅いので、左上にいれば余裕をもってよけられるはずだ。

　ボスは、上下に動きながらヒルをばら撒く攻撃と突進を交互に繰り返すだけ。ヒルはショットで倒せるし、突進は口をパクパクする予備動作があるのでバレバレ。安全にいきたいなら、突進してくるやつだけかわし、ヒルと一緒に弱点を撃ってやればいい。



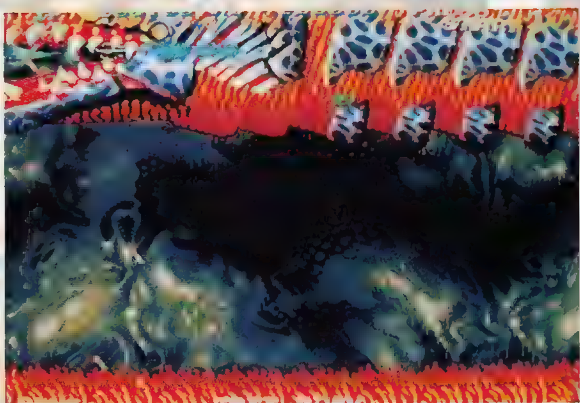
上下のザコを倒したら前へ。



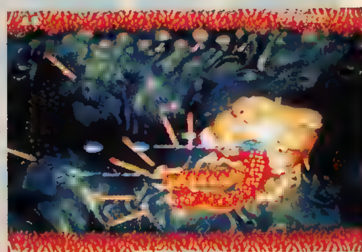
このぐらいの位置にいれば動いてトゲをよける必要もない。



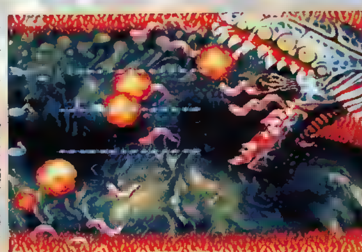
弱点は口の中だ！



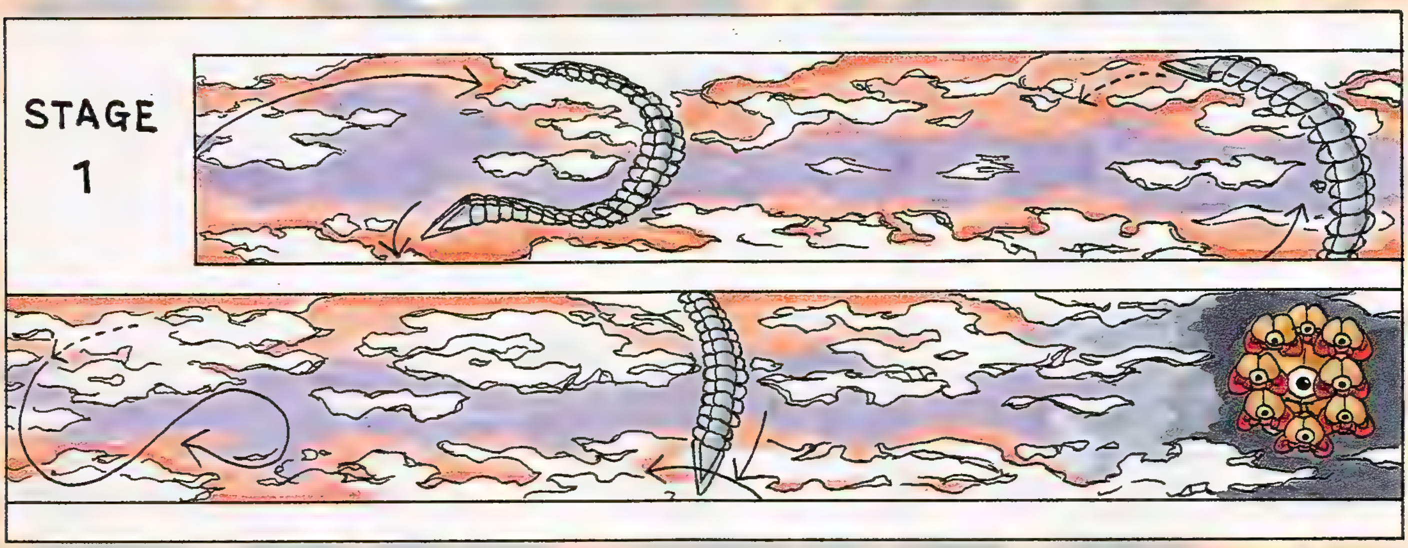
このスキマに入ってもよし！



画面後方でレーザーのよけに専念しよう。



ボスが吐くヒルは、倒すとアイテムを出すこともある。



もう触った？

闘神伝2

BATTLE ARENA TOSHINDEN 2

アーケード版でも同時押しや連続技はできる。その辺をちょいとチェックや!

イラストレーション：ことぶき つかさ

担当：ワイルダーKEI（TAN）

闘神伝2における同時押しの概念

闘神伝1のときは必殺技を出すときに、コマンドを入力しなくてもR1やR2ボタンを押せば、それだけで簡単に技を出すことができた…というのは、プレイステーションで遊んでいた人にはわかると思う。

最初にこう言った理由は、家庭用ほど簡単ではないが、アーケード版でも、似たような操作で必殺技を出すことが可能なのである。

操作の方法は、武器とキックの攻撃ボタン4つすべてを同時に押すだけでいい。

それに、ボタンを同時押しするときにレバーをどこかに入れることによって、出せる必殺技も変わってくるのだ。

同時押しで出せる必殺技は各キャラに3種類用意されており、空中で出せる必殺技を持つキャラは、空中でボタンを同時押しすれば出すことができる。

そして、そのレバーを入れる方向というのは、「ニュートラル」と「右or左」と「下方向」の3つだ。

インストカードをよく見る

ゲームセンターに行ったら、まず、自分の使うキャラの必殺技を見てみよう。するとどうだろう…必殺技名の横に、「A」「B」「C」と表記されているではありませんか。

この英語で表されているのは4つボタン同時押しと関係していて、レバーニュートラルでの同時押しが「Aタイプ」にあたり、レバー右or左に入れて同時押しするのが「Bタイプ」になる。そして、下方向にレバーを入れての同時押しが「Cタイプ」だ。

これだけではわかりにくいので、エイジを例にとって見てみよう。

エイジの必殺技を見ると、

●裂空斬　A
●飛昇斬・改　B
●骸割り　C

とそれぞれ書かれている。

もしここで君が、「俺、同時押しで飛昇斬・改を出したいんだよ！ああ～出したい！」と猛り狂ったとする。そんなときはBタイプのレバーを左右どちらかに入れて4つボタンを同時押しすればいい。

なぜかって？そりゃぁ飛昇斬・改の横に、Bという文字が書いてあったからさ…というような具合なんです。裂空斬のところには「A」と書いてあるから、この場合は、Aタイプのただボタンを同時押しするだけで出せるようになっている。

しかし、オーバードライブゲージが溜まっているときにこの操作を行うと、究極宝技のほうが優先されて出るようになっているので、「うわっ！宝技なんて出してないよ!!」なんてことには注意したい…と言いたいところだが、武器攻撃から究極宝技が連続技として成立するので、これはこれで非常にありがたい。

もちろんこの同時押しは武器攻撃にキャンセルをかけて出すことも可能で、コマンドを入力する手間が省ける。

例えば、しゃがみ強キックから⬅⬋⬇⬊➡と入力するのが面倒だったら、すぐ4つボタンを同時押しすればいいわけだ。

ただし、同時押しで出せる必殺技は強攻撃ボタンで出るものなので、ガードされると非常に大きな隙ができる。

同時押しは確かに便利ではあるが、使いすぎには注意しよう。

それから、空中でのこの操作だが、持ち合わせているキャラは、カインとエリス・モンド・デューク・ホーファイ・ソフィアの6人しかいない。

この時の操作も地上での入力法と同じで、空中でレバーをどこかに入れて、ボタンを同時押しすることになる。


これはレバーを横に入れて同時押しで出した技。


レバーを下に入れて同時押ししたものがこれ。

側転にも種類があった!?

とはいっても、実際にあるのは2種類。1つは、ただボタンを押すだけの、従来通りのもの。もう1つは、レバーを相手方向に入れての側転だ。

このレバーを入れての側転というのは、普通で側転するよりも、相手に近づくことができるのである。

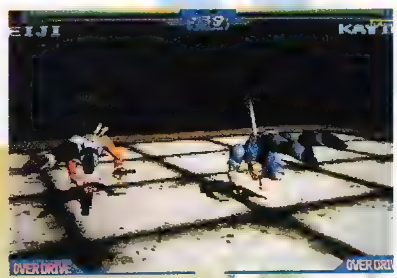
要するに、相手に近づくことによって、連続技を決めやすくなっているのだ。当然、このときに相手も側転した場合は、技を当てることはできない。


ただボタンを押すだけだといつも通りの側転になる。


この位置から、


レバーを入れて側転すると、ここまで近づくのだ。

そして、お互いに手前または奥へ、同じ方向に同時に側転を行った場合は、相手の横や背後を取ることはできず、本当に、真横に側転する形になる。



2人同時に同じ方向へ側転するとこうなる。

また、レバー入れの側転から、今度はただ側転のボタンを押すだけで、相手の背後を取ることができる。そこから、色々な攻撃を仕掛けてみてもいいだろう。

ダッシュからの数択攻撃

色々なシステムの導入によって、ダッシュから様々な攻撃バリエーションが可能になった。

このダッシュから行えるものは、サイドステップ、ダッシュ攻撃、必殺技、投げなど、大まかに分けるとこの4つになるだろう。

サイドステップというのはダッシュ中に側転ボタンを押すとできるアクションのことで、斜め横に「スッ」と移動するようになっている。こちらのダッシュに反応して、攻撃をしてくる人に対して使ってみるといいかもしれない。

また、ダッシュ攻撃にはしゃがみガードを崩せる技もあるので、ダッシュして相手に近づいたら、投げと併用して使ってみるといいだろう。投げは、レバーをすぐ後ろに入れて強攻撃のボタンを押せば相手を投げることができる。


ダッシュから、



投げ。


サイドステップなど、色々とバリエーションを考えることができる。

そして必殺技の場合は、相手の攻撃をバクチで返そうとするのに使用することが多い。

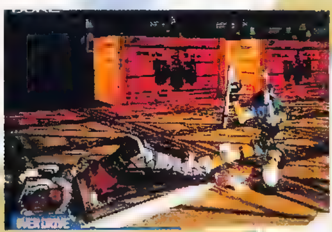
あと、このダッシュというのは、相手の側転を地獄の果てまでも追い詰める（駆ける）性質がある。例えば、相手が側転をしたとする、このときにこちら側がダッシュしていると、方向もくるっと変えて、相手を追いかけていくのである。



おお－！追いかけていってるよ。いい感じだ!!

ダウン攻撃と起き上がり

闘神伝2になって新しく加わったのがこのダウン攻撃と移動起き上がり。ダウン攻撃は相手との間合いによって近距離用と遠距離用が存在し、起き上がりには4種類の移動起き上がりがある。


ちょっと待ってから出そう。

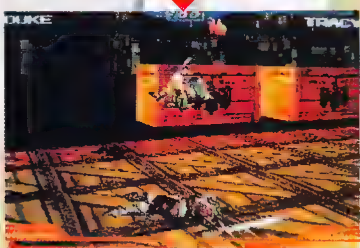
ただ、ダウン攻撃の場合は、相手が転んでからすぐに攻撃に移っても攻撃することはできず、ある程度待ってからでないと、ダウン攻撃にならないのだ。相手が転んだからといってすぐにボタンを同時押ししても（弱武＋弱蹴 or 強武＋強蹴）、通常技が出てしまうのである。

また、遠距離用のダウン攻撃は、相手がかなり遠くにいても届くようになっているぞ。

それから、起き上がりの4種類についてだが、転んだときに左右どちらかにレバーを入れておくことによって、前転、後転起き上がりをし、奥か手前に移動起き上がりをしたいときは、側転のボタンを押せばいい。場外付近のとき、自分と相手の位置を考えて起き上がるようにしよう。



遠距離専用というだけあって、こんなに離れていても、



届くんだなこれが。



何と！デュークのダウン攻撃は、相手のODゲージを消費させるものだった。それも全部！

なお、レバー、ボタンでの操作を行わなかった場合は、その場でヘッドスプリングをするようになっている。



この状態から、



手前側転ボタンを押すとこうなる。

オーバードライブゲージ

このゲージが溜まると、究極宝技という技が出せる。自分で必殺技を出しても溜めることはできるが、相手の攻撃を受けたほうがより早く溜まるのである。このゲージが満タンになると、徐々にゲージに溜まっていたものが消費していき、究極宝技を出したいときは、このゲージが消費しきらないうちに出さねばならないのだ。つまり、温存しておくことはできないわけだ。が、連続技としても使用していけるので、利用価値はかなりあるぞ。

ちょちょちょちょちょちょちょちょ

ちょっと連続技

とりあえずお手軽な連続技を集めてみたので、このほかにも自分で色々と試してみようぜ。

担当：ワイルダーKEI

通常技をつなげよう

まず、通常技というのは、ボタンを押すだけで出る武器攻撃やキック攻撃のこと。通常技をつなげようというのは、弱攻撃から強攻撃を、連続して当てていこうというものだ。これは闘神伝1から受け継いでいるものでもあり、弱攻撃が相手にヒットしたときにタイミングよく次に強ボタンを押すと、そのまま連続ヒットさせることができる。

その連続攻撃の流れは、弱(武)→強(武)、弱(武)→強(蹴)、弱(蹴)→強(武)…というように、弱ボタンから強ボタンへの移行なら、だいたいどのキャラでも行うことができる。弱攻撃を当てた後に強ボタンを連打しても大丈夫だが、できるだけタイミングよく目押しして決めたほうがいいだろう。そのほうが、このあとの連携した攻めを組み立てやすいからだ。

また、キャラや相手との間合いによっては、弱(武)→強(武)→しゃがみ強(武)や強(武)→弱(蹴)→強(武)など、色々とつながるときがある。これは、折りを見て紹介していこう。



タイミングよく強ボタンを押すとこのように連続ヒットする。



弱技を当てたら、

キャンセルかけよう

キャンセルというのは、通常技が相手にヒットしている最中に必殺技のコマンドを入力することで、こうすることによって、通常技→必殺技が連続してヒットする。

このことによって、前項で述べた通常技→通常技に、さらに必殺技をかけて攻撃することが可能だ。要するに、弱(武)・強(武)・必殺技と連続して決めることもできる。

また、弱足払い・強足払い・ダウン攻撃も、立派な連続技と見ていいだろう。

しかし、キャンセルをかけるといっても、中にはキャンセルのかからない通常技も存在するので、色々と組み合わせを考えなければならないキャラもいる。モンドやデュークなどがそうだが、全キャラで共通して言えることは、遠距離通常技にはキャンセルがかからないということだろう。

それから、通常技にキャンセルをかけて必殺技を出すのが苦手という人…こういうときに同時押しを利用しよう。

だが、同時押しは強ボタンで出るタイプの必殺技なので、できるだけコマンド入力で出せるようにしてほしい。強ボタンで出す必殺技は威力こそ高いものの、相手をダウンさせることができないものもあるので、ヒットさせても反撃を受けるときがあるからだ。簡単に出せる分、デメリットも大きいということだね。

この同時押しのキャンセルをかけるタイミングは、通常技が当たったら、すぐに4つボタンを同時に押せばいい。

それでは、各キャラごとに比較的に決めやすい連続技を紹介していこう。



通常技がヒットしたらすぐにコマンドを入力。



すると必殺技がつながる。ちなみにこれは弱飛昇斬・改。

エイジ

●立ち弱(武)・立ち強(武)・弱飛昇斬・改

すべて立ち状態からなので、コマンドの入力もしやすい。なるべくコマンド入力で出すようにしよう。

●立ち弱(武)→立ち弱(蹴)→立ち強(武)→裂空斬

一見つながりそうにないが、実は全部つながっている。この場合は必殺技が飛び道具なので、同時押しで出しても問題はない。



パスッ！と当てたら、



立ち弱キック。



このときはさすがにボタンを少し連打したほうがいい。



すぐにコマンド入力または同時押しで完成だ。

カイン

ほぼエイジと同じことができる。飛昇斬・改がデッドリーレイズになり、裂空斬がソニック・スラッシュに変わっただけだ。それから、ショルダー・クラッシュに置き換えることも可能だ。

ランクー

●立ち強(武)・無茶蹴り

弱攻撃から入ると無茶蹴りが全部入らないので、このようになりました。

●弱足払い→強足払い

とてもシンプルなもの。ときには基本に帰ろう。

このあとは、ダウン攻撃で安定だ。

ソフィア

●立ち弱(武)→立ち強(武)→弱オーロラ・レボリューション

強で出すとその後の攻めや守りにすぐ移行しにくいので、弱にしてみた。場外付近で強オーロラを出すと危険でもある。ムチの好きな人は、ラトル・スネークにしよう。

ホーファイ

●立ち弱(武)・立ち強(武)→ピロローン

ドンパッパやドンドコショは出るまでに時間がかかり、カッポレだと不発してしまうので、必然的にピロローンになった。

デューク

●立ち弱(武)・立ち大(蹴)→強サンクロス

立ち大(蹴)とはいっても、実際は斬り攻撃だ。威力もなかなかで、当たれば転んでくれるので同時押しで出してもいいだろう。

品質保証！絶対勝利!!
これぞ究極奥義の攻略大全集！

●近距離立ち強㊙→弱ハード・ローズ

前号で紹介できなかったハード・ローズだが、突きを繰り出してから剣を左右に「スッスッ」と払う技だ。強ボタンで出すと全部決まらないので、突きのみの弱ハード・ローズで安定しよう。

モンド

●立ち弱(蹴)→立ち強(武)・弱豪力天舞

できれば疾風突きを決めたいが、相手の脇をかすめるだけだったり足の間を抜けてしまったりしてしまうので、あまり得とは言えない。

目押しも他キャラに比べると、少々難しいようにも思える。

エリス

●立ち弱(武)・しゃがみ強(武)・ソアーウィンドorキスキスキッス

ゲージが溜まっていなければソアーウィンドにし、溜まっていれば宝技のほうを使おう。エリスの宝技の出の速さは、もう光速並みと言ってもいいぐらい速い。

●アークスラッシュ→しゃがみ強(武)→キスキスキッス

必殺技と宝技を組み込んだ、かなり強力な連続技だ。

ガイア

●弱足払い→立ち弱(武)→立ち強(武)→燕

さすがエリスの親父といったところか。威力もかなりあり、体力の2分の1以上はもっていける強力な連続技である。



小足払いから立ち弱(武)へとつなぎ、



すかさず弱攻撃ヒット中に強ボタンを押す。



あとはキャンセルをかけて燕を出せば出来上がり。

トレーシー

●立ち弱(武)→立ち強(武)→ハニームーン

この場合の立ち強(武)は、近距離技でなければキャンセルをかけてハニームーンを出すことはできない。相手との間合いによって遠距離技に変わってしまうことがあるので、うまく間合いを調整して出せるようにしたいものだ。



これがトレーシーの近距離立ち強(武)。



そしてハニームーンでしめる。

カオス

●立ち弱(武)・立ち強(武)→残酷カッター

残酷カッターの出がなかなか速いので、多少相手との間合いが離れていても決めることができる。しゃがみ攻撃に置き換えてもいいぞ。

以上、とりあえず簡単にできそうな連続技を抜粋してみましたが、ほかにも色々あるので探してみてください。

また、通常技には相手との間合いによって近距離、遠距離で技が変化し、その技によってはキャンセルできないものもあるので（特に遠距離通常技）気をつけよう。

次から相手の側転をどうつかまえるかなど、色々とやっていこうと思っています。連続技も、もっと載せていこうと思っていますのでよろしくー



弱武から、



これは立ち強(武)。



あとはグサグサグサ。



ラスボスは重なって楽勝だ

ゲーム天国™
THE GAME PARADISE!

理想としては、5面クリアで、ボムを満タンの6つにしておきたい。無論ノーミス。じゃないと2周目が…ねえ。

担当：M.D.S.ージョッキー★笹岡

2面のかせぎパターン

2面のカメが出るところで、効率よくジャレコナスを出す方法があるので紹介しておこう。

わりとムズかしい、4匹カメがならんでいるポイント2カ所について説明しよう。

最初に、グラサンカメが4匹、左から順に出てくるところ。

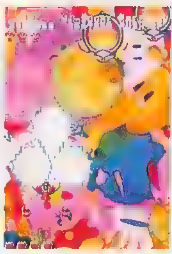
ここは、まず一番左のヤツだけちょっと撃って、下に来させるようにする。

そして、なるたけ引きつけて壊して、小ナスをなるべく下に出すようにする。

そうしておいて、小ナスを取りながら右のヤツを壊せば、万事うまくいくという感じ。



一番左をちょっと撃って…、



落ちて来たのを、下のほうで壊す。



とりながら、壊す。ほらつながった。

あとは、ジャレコナスをつなぎながら残りの2匹も壊せればOK。

次に、右にノーマルカメ2匹、左にグラサンカメ2匹のところ。

ここは、まずノーマルの左のヤツを速攻で壊しておき、いったんショットを撃ち休む。

なぜ撃たないのかというと、左のグラサンを反応させないためだ。



1匹壊したら撃ちやめる。

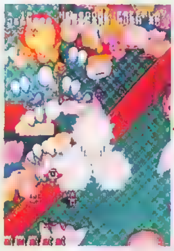


ナスを取って…、

そして、ヤツの出した小ナスを回収しつつ、右のカメをグルッと回って、7000点を取ったところで壊す。



回収しながら撃って…、



こんな感じ。

で、あとは残りの2匹をムリなく倒せる、といった感じだ。

どちらの場合も、グラサンカメを反応させずに小ナスを出しておくことが重要。

2面は慣れると楽なので、このくらいのは狙っていきたい。

ステージ3 シューティングワールド

3面前半は、中型機がまずラッシュで出てくる。

ここは、1つでも撃ちのがすと、そのあと押されっぱなしになり、つらいので、出現位置を覚えて、超速攻で倒していこう。

全部覚えれば、ほとんど弾は撃たれないハズ。

3匹同時に出るところは、写真のように、真ん中と端のどちらかを速攻すれば問題ない。



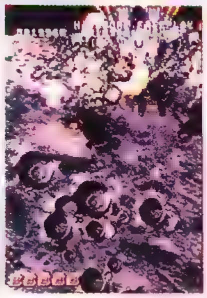
こうやって速攻で2匹倒す。

ロボ3匹

ここは、まずタメておくことがカンジン。

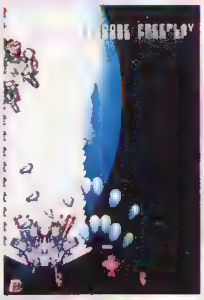
まずタメておき、ロボ3匹が現れたら、左のザコ1発の

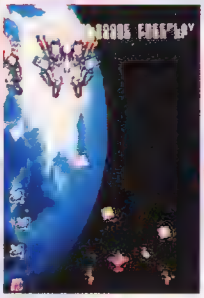
目の前に張りつく。
そして、判定が出ると同時にタメ開放!!これでまず左の1匹は死んでくれる。


タメておいて…、


張りつく!!これで1匹倒せる。

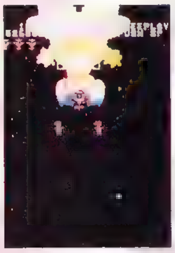
で、残ったザコを、下にさがって撃つのみ。
真ん中のヤツの体当たりは、前兆があるので、真ん中に誘導しておいて、写真のように避ければOK。ヤツの戻り弾を、中央に避けるのがポイントだ。


体当たりはこう避けて…、

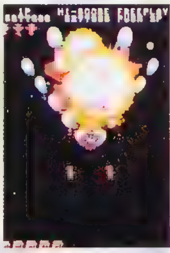

戻り弾を、中央に避ける。ポイント。

中ボス 剛力壱轟

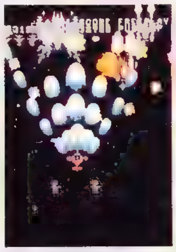
こいつも速攻。
まず、パワーが出たあとにすぐタメておき、奴が出たら、張りついて1発フルに当てる。
そして、そのまま張りついて、レーザーがきそうになってたら、そのまま下にさがる。
レーザーをかわしたら、再び張りつく。奴が2本のレーザーを撃とうしたら、もしくは撃った直後には壊れてくれるだろう。


タメを当てて…、


レーザーのときは下がって…、

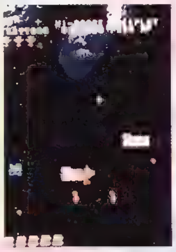

再び張りついて終わり。

一応左右に逃げておけば安全。
中ボスのあとの中型機+ザコラッシュが実はイヤだ。
これは、ザコの弾が怖いので、ザコを優先して撃ちにいくとよい。
スキを見て中型機にも撃ち込んでおかないとダメ。両方撃つ気合で。


ザコをちゃんと倒さないと弾がくるぞ。

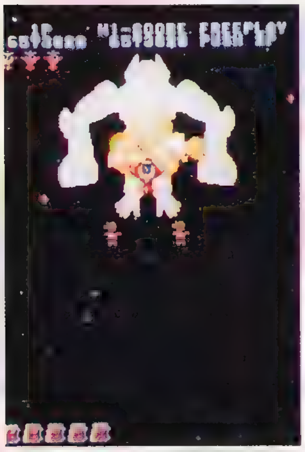
隕石地帯

ここの前の中型機は、前半と同じく覚えていかないとダメ。左×2→右×2→3匹同時に来る。
隕石は、稼ぎたい場合は手前の3つの小ナスからつなげて、ボムを使うといいだろう。

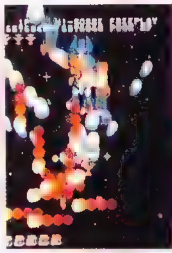

このナス3~4個からつなげよう。

ボス ゴッドムテキンダー

このボスは、危険なノーボムパターンと、安定1ボムパターンの2つがある。
まず安定パターン。
これは、初めに張りついてタメを当てて撃ち込み、ムテキンダービームはさがって避ける。
次の3WAYになる弾は、真ん中から端に避けて、その次の曲がってくる弾を、引きつけて一気に上に抜ける。


まず張りつく。


3WAYはこう。

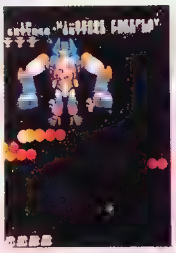

曲がってくる弾を一気にかけぬけて…、

で、ここでボムを1発使い、ボスの全方向弾×4を、すべてボムで消してしまう。


ここでボム。全方向弾×4をすべて消そう。

そうすれば、2度めのムテキンダービームの終わるころにはボスを倒せているハズだ。
これが安定パターン。

ノーボムは、ボスの全方向弾のときに、ボスの動きに合わせて本体に重なってしまうという、大胆で勇気のいる方法。
幸いボス本体に当たり判定はないので、キチンと重なれば、**ボスの弾を封じることができる**。
だがしかし…危険なのでオススメはしない。


重なり続ければ弾を撃たれない。でも…。

ステージ4 ドライビングワールド

この面の前半は、車が画面下のほうから出てきて弾を撃ってくる。
ここは、出てきた車に重なって撃てば一瞬で壊れるので、出た順に重なって速攻だ。


車は重なろう。

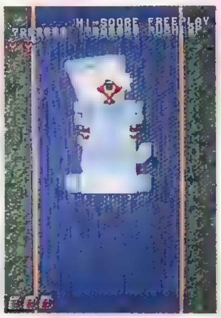
撃たれそうになったら下がって避ける。
途中の黒い車も、ちゃんと速攻で壊せる。撃たれるとヤバイので下がろう。
上から緑の車がたくさん出てくるところは、初めにタメ撃ちを1発当てて、あとは下である程度ねばってから、画面端を**ゆっくり上に逃げて**いこう。ムリせずやり過ごしたほうがよい。


タメを使ったあと下でねばって…、


ツラくなったら、徐々に上に抜ける。

中ボス 山田モビール

こいつはザコ。写真のように重なってしまえば、奴の弾を封じられる。
そのまま重なってタメ+撃ち込んで、レーザーがくる前に壊せる。


こいつは重なると弾を出さない。楽勝。

撃ち込みが甘かったときはふり向いてくるので、さがって避けよう。

後半

後半は、とにかく"撃たれる前に撃て!!"が基本。

戦闘機は、初め左から3機、右から3機、左1、右1、中央1、右1、中央1、の順で出る。すべて自分で覚えてしまおう。

そのあと、少し間があいて、右から3機、左から3機とくる。

この3機は、画面外からいきなり弾がくるので、右から来るときは左、左からのときは右で待つようにするといいだろう。



画面外からの弾に注意。

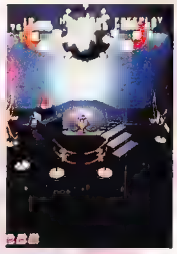
R-180×2のところは、奴の弾よりも、ザコ戦闘機を撃ちもらさないように。撃ちもらすと4WAYを撃たれてシャレにならないぞ。

そのあと、通常弾を連射するヤツが、左右から2機、上から3機と来る。ナスにつられてやられないようにしよう。

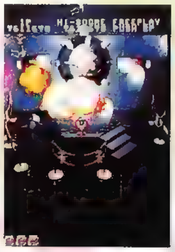
ボス S4-BOSS

ボスの前は、タメておいて、写真の位置（ボスの台の四角い線の下のライン）に、プーペラの翼のラインを合わせておこう。

そして、ボスの判定が出ると同時に、タメ開放～連射。合わせた位置で連射すれば、出てくるザコも撃ちつつ、ダメージを与えられる。



このラインで合わせておく。



判定が出たら、タメ開放＋撃ち込み。

ボスがザコを撃ち終わったら、目いっぱいボスに近づいて超連射しよう。



ザコが止まったら最接近して撃ち込む。



連射が速ければもうここで勝てる。

連射の速いところなら、ここでもうボスを倒せる。あの嫌なゲロはき攻撃を見なくても済むのだ。

連射が遅いとゲロはき攻撃が来る。

これは基本的に、切り返したいところだけ弾を撃って切り返すのが基本。ボスの文字が迫って来たところで切り返すのがよい。



このへんで待っていて…、



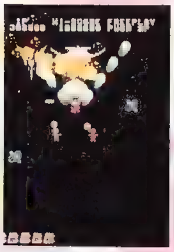
切り返すときだけ、ちょっと撃つ。楽だ。

まあ、慣れればゲロはき攻撃も、ノーボムで余裕だね。モモコを付けてるとちょっと危険だけど。

ステージ5 レトロワールド

しょっぱなのエクセリオンザコ（以下エクセリオン）は、狙って弾を撃ってくるので、よく見て切り返せば、ちゃんと避けられる。

次のエクセリオン（タイプが違う変形するヤツ）は、出たらすぐに張りついて速攻すればOK。



こいつは速攻。怖がらず攻める。

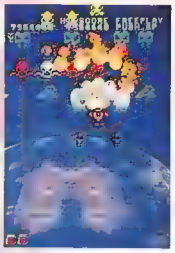
ミサイルを出すが、プーペラは気にせずガンガンいける。

撃ちもらしてしまうと手がつけられない（要ボム）ので、必ず速攻で倒そう。

イン○ーダー地帯

ここでは、初めにどれだけ壊せるかがポイント。

出てきたらまず写真のように張りつき、速攻で5～6匹壊してしまう。



まず速攻である程度壊したい。

ザコの真正面は弾がくるので、少しずらしておかないとダメだ。

で、しばらくすると、ザコが自機を狙いつつ適当に弾をはいてくる。この弾は狙いが**適当**なので避けにくい。

とりあえずUFOの来ない画面右端で、上から下にググッと避けるのが比較的安全。



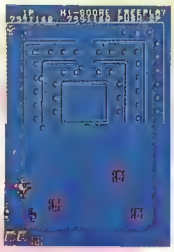
右端をグーッと、こういう感じに避ける。

この動作を、2回1セットで、計3セットこなせればOK。

ただ、奴らの狙いが**適当**なので、たまに危険なことがある。仕方がないのでボムを使う。

車地帯

これは、初めに出てくる左端のヤツだけ撃って、そこを抜けて残りの弾をチョットずつ避ける。そんだけ。



1つ壊せば全然OK。問題なし。

隕石地帯

隕石地帯は、弾を撃つ順番が決まっているので、完全パターン化できる。

しかし、ノーミス時とミスしてる時では弾の速度が違うので、注意が必要だ。

ほとんどタイミングと経験がモノを言うので、文章で説明するのがとてもツライ。

一応ノーボムで抜けるパターンができているのだが、スペースの都合で、写真枚数が少なくなってわかりづらいので、次回もっと写真を多く使ってわかりやすくやりたいと思う。

自分なりに応用を効かせてやってみてくれ。



まず、真ん中でスタンバッて…、



下からグルッと、左上に抜ける。



左上でちょっとネバッてから、一気に下から右上にグルッと。



右上で2発避けてから、またグルッと左端まで。



上から来る1発をかわしたら、一気にグルッと左上に回る。



最後は右下に戻って、残り数発をかわして終了。

ボス前ブロック地帯

ここは、ブロックが一定間で弾になって襲ってくる。なので、そのことを頭に入れつつも、**エクセリオンを最優先に倒していこう。**

エクセリオンさえ速攻で倒しておけば、あとの弾は動いていれば当たらないから、大丈夫だ。

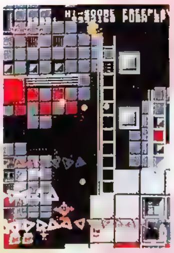


ブロックが弾になるタイミングを覚えよう。

ボス ジーニアス"レトロ"山田

このボスは、一定パターンの攻撃のくり返しなので、すべてパターン化すればノーボムで勝てる。

まず、最初の弾。これは、



このラインに合わせる。超重要。

画面の一番下から、1キャラ分くらい上に上がったところで、正面に来る3WAYのみを、左右の動きで避ける。

次の8方向弾のモードは、デカイ弾が8方向に分裂し、続けて狙い弾2発～8方向と続くので、画面を大きく1周しながら、8方向弾が破裂するときだけ、角度に注意して合わせて避ける。全部パターンにしよう。



8方向をちゃんと見てれば怖くない。

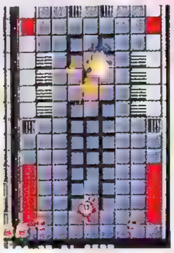
最後に、超バラまき弾モード。

このモード、まともに避けるとキツイ（というか避けられない）ので、ラインを合わせて避けよう。

まず、ボスの正面よりも、約半キャラずらしたところに合わせる。

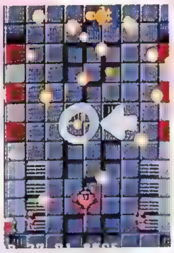
ここで合わせておけば、ボスの大きめの弾は当たらない。

注意したいのは、ボスの出す小さい弾。



これも合わせがカンジン。すばやく行う。

この小さい弾は、ボスの攻撃パターンに、自機のいる角度には**"5発"**だけ飛んでくる。

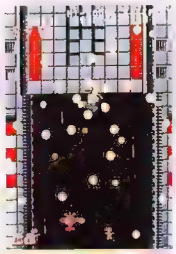


この弾。この小さい弾を数える。

この**5発の弾**を、ショットを撃たずに、数えながら避けるのだ。ショットを撃つと弾が見えないからやめよう。

小さい弾の1発め、2発めは、自機の左を通過する。

3発めが、ちょうど自機に直撃するので、これを左に少しだけ避ける。

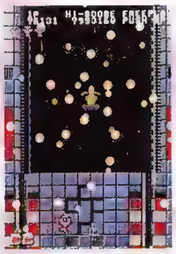


3発めを、チョンと左にかわす。

避けたらもとの位置に戻って、次の4発めを左によける。

5発め。これも当たるので、これもサッと左に避ける。

要するに、動かなければいけないのは、**3発めと5発め**だけ。あとの弾は見なくても大丈夫。



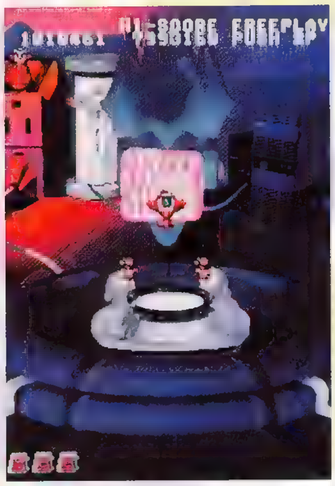
4発めは戻って、5発めを再びチョンと。これでOK。

このボスは、これさえ覚えてしまえば、ボムを使う必要はない。

今回のオマケ!!

ラスボスを写したこの2枚の写真。これでもうラスボスはオッケーだね。

次回でラス面まで行きたいと思うので、くわしいことはそのときまた。じゃ。





ゲーム天国タイムアタックキャンペーン 応募の決まり

●タイムアタック部門

5人のキャラクターそれぞれ、タイムアタックモードでのスコアを競ってもらいます。

本誌に付いている応募ハガキに必要事項を記入し、編集部まで送って下さい。

複数のキャラクターで応募したい場合は、応募ハガキのコピーを使用しても構いません。同じ人が1つのキャラクターで何通応募しても構いませんが、有効なのは、1つのキャラクターにつき一番得点の高い記録のみです。上位の独占はできません。

記録は、ノーマルランク、1人プレイでのものとします。

●イラスト部門

ゲーム天国に関するイラストを募集します。このゲームに関するイラストであれば、基本的にどんなものでも構いません。

官製ハガキ（またはハガキ大の大きさの紙）に、イラストを描いて、ゲーメスト編集部「ゲーム天国タイムアタックキャンペーン・イラスト部門」係まで送って下さい。

イラストに限らず、文章ネタなどでも一応オッケーです。

優秀な作品については、ゲーメスト本誌に掲載されます。

●各賞について

タイムアタック部門にて優秀な成績をおさめた人（各キャラクター上位5名）、イラスト部門で、本誌に掲載された優秀な人には、ジャレコさんからステキな賞品が与えられます。

●賞品

- そうま竜也先生原画のセルイラストを使用した、「特製ゲーム天国テレホンカード」 150名
- ゲーム天国に出演の5人の声優さんによる、寄せ書きサイン色紙 1名
- 声優さんサイン色紙 4名
- ゲーム天国に出演の声優さんの、特製グリーティングカード 12名
- 「ゲーム天国」インストカード 10名
- 「ゲーム天国」チラシ 50名
- 「ゲーム天国」ポップ 10名

※テレホンカードについては、数が多いので、各賞に入賞できなかった人の中からも抽選で何名かにあげたいと思うので、自信のない人でも、テレカ目当てで応募してくれて全然構わないぞ。

※プレゼントは、希望の品があれば、「～希望」と書いて送ると、イイかもしれないぞ！

●締め切り

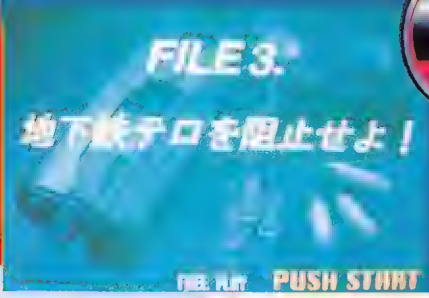
第2回締め切り　'96年1月31日（消印有効）

第1回の募集は締め切ってしまったけど、まだ2回目の集計には間にあうぞ。みなさん奮って応募しましょう！



ビジュアル攻略・FINAL～ステージ3、エキストラステージ～

VIRTUA COP 2



ついに迎えたファイナル攻略。そして最後に控える黒幕とは…。

TEXT／FRS-N.O

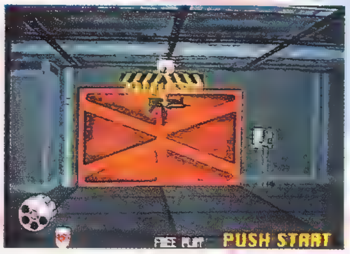
敵のフェイントに要注意!! サイトのつく敵を覚えよう

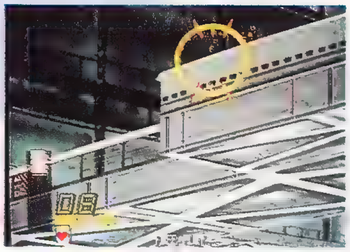
ステージ3の特徴として、敵がフェイントを仕掛けてくることが挙げられる。どういうことかというと、普段はバラバラと順序よく出現する敵がステージ3では一斉に現れるということ。しかもその全員（3～4人）ともがこちらに銃口を向けてくるのである。

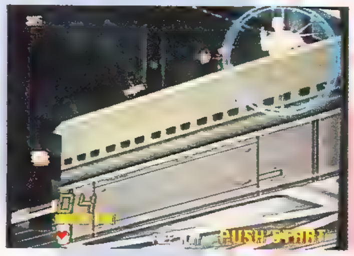
しかし、ここでビビって銃を乱射しては敵の思うツボ。実は、こういう一斉に出現する敵で、本当に弾を撃ってくるのはたった一人。残った2～3人というのは銃口を向けてくるものの、何もしてこない人畜無害な方々だ。よって、このフェイントがわかればエキスパートといえどもそれほど難しくはないはずだ。

このことを押さえた上で、写真での攻略に入っていこう。


〈ph①〉開幕。天上のフタは、下手に撃ちこむと邪魔になる。


〈ph②〉非常灯の中にマシンガン。アイテムがないなら取ろう。


〈ph③〉ここはちょっとしたコツが必要。まず2人目まで撃つ。


〈ph④〉**リロードは画面の上へ向けて行うと、**3人目が楽。

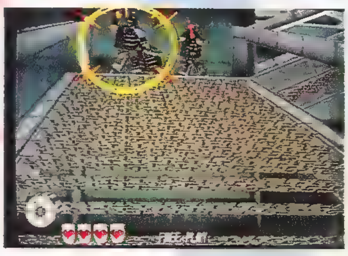

〈ph⑤〉飛行船の奥、こんな向こうの奴でもアッという間。


〈ph⑥〉ザ・フェイント。一斉に現われるが狙うのは左の敵。


〈ph⑦〉これもフェイント系。ここでは中央の敵だ。

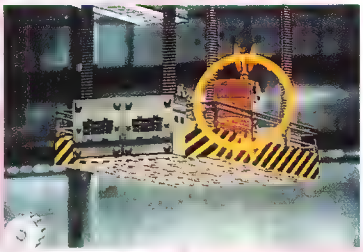

〈ph⑧〉ドラム缶で一気に吹き飛ばしてもいいが狙うなら左。

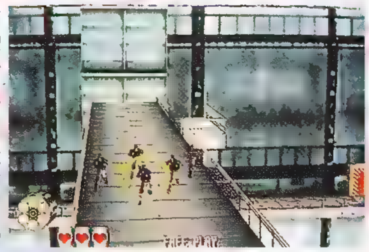

〈ph⑨〉この階段が見えたら…、

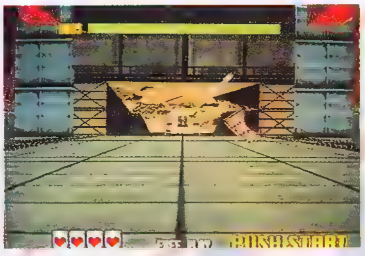

〈ph⑩〉すぐ撃つ!!順番は左→右→中央。


〈ph⑪〉遠いが、中央を狙え。


〈ph⑫〉こいつはドラム缶の奥に隠れた敵を狙え。


〈ph⑬〉ph⑫のアップ。少し連射ぎみに撃っておこう。


〈ph⑭〉ソロソロ走ってくるので、早めに撃ち始めよう。


〈ph⑮〉ボス出現の瞬間、一発だけミサイルが来る!!

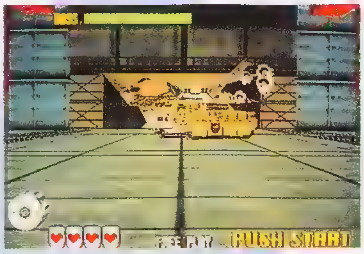
STAGE3・BOSS

3面のボスは、戦車ロボ。奥の倉庫をブチ破って出現してくるが、このあと爆炎にまぎれて一発だけミサイルを撃ってくるので気をつけよう。

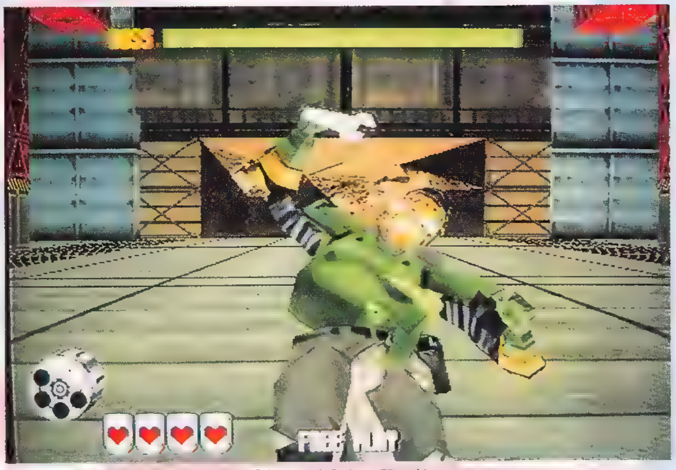
見た目と違って動きが素早いこのボス、攻略のコツは超連射。たまに画面外へ退避するが、このときミサイルを5〜6発撃ってくるので、リロードは素早く行おう。

倒すのに時間がかかると、こちらに迫ってきてその2本のアームで襲ってくる。こちらにくる際、突進してくることも覚えておこう。アームの攻撃も突進も、弾を5〜6発叩き込めば追い返すことができる。これを知らないとハマるぞ!!

本体を破壊すると、コックピットからボスが放り出される。ボスも武器を振り上げて攻撃してくるが、実はこのときに撃ってしまえばアッという間に倒せてしまう。


〈ph⑯〉ミサイルを撃ち消しつつ、本体にも撃ちこむ。


〈ph⑰〉こうなったらアームに連射だ!!


〈ph⑱〉放り出されたボス。スパナをかまえたら撃て!!

エキストラステージVSジョー・ファング

3つのステージをすべてクリアすると、このエキストラステージをプレイできる。これはバーチャコップ1のときとは違い、どの順でクリアしてもOK。3面全部をクリアしさえすればいい。

さて、そのエキストラステージの敵はやはりというか、あのジョー・ファングだ。今回はヘリではなく、ステージ2のボスよろしくブースターパックを装着しての登場。

攻略法は、とにかく時間をかけずに撃ち込むこと。こいつは時間が経てば経つほど多くの弾を撃ってくる。ほかのボス同様、ミサイル弾を撃ち消しつつボスにも撃ち込むようにする。間に、速射弾を撃ってくるので、白い弾が見えたら、ほかのミサイルより優先的に撃ち消すようにする。

あとは連射力の問題。とにかく速ければ速いほどいいので力を振り絞って連射しよう。


〈ph⑲〉やはりラストはジョー・ファングでした。


〈ph⑳〉ミサイルは3発1組と思っていい。


〈ph㉑〉青白い弾は速い。ミサイルより優先して破壊しよう。

これでバーチャコップ2の攻略はすべて終了しました。隠しのアイテム類は、一応1コインクリアできる範囲で公開してきましたがどうでしたか？もし希望が多いようなら新年に入った早いうちに隠し系をふくめた「バーチャコップ2特集」を組もうと考えています。ご意見や質問などあれば、セガAM2研に聞いてきますので興味ある方は…「バーチャコップ2」係までお手紙ください。攻略等の質問からキャラに関するものまでOKです。ちなみに進行の関係で締め切りが超早なので、速攻で送ってちょうだい。



冬はこれで決まり!!

キャノンダンサー CANNON-DANCER

©ミッチェル

最終面はボスのオンパレード 気を抜いたら死ぬぞ!!

担当：MVP

いよいよ最終面である。この面はボスラッシュがメインなので、各ボスの攻略法を復習しつつ進んでいこう。

嵐の前の静けさ

まずはスタートしてからボスのところに行くまでに少しだけザコがいる。

スタート後にすぐ炎の妖精が3匹出現する。1匹ずつ出てくるので、確実に仕留めてから次に進もう。


出現したらすぐに攻撃。

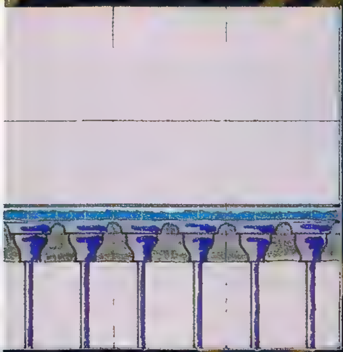
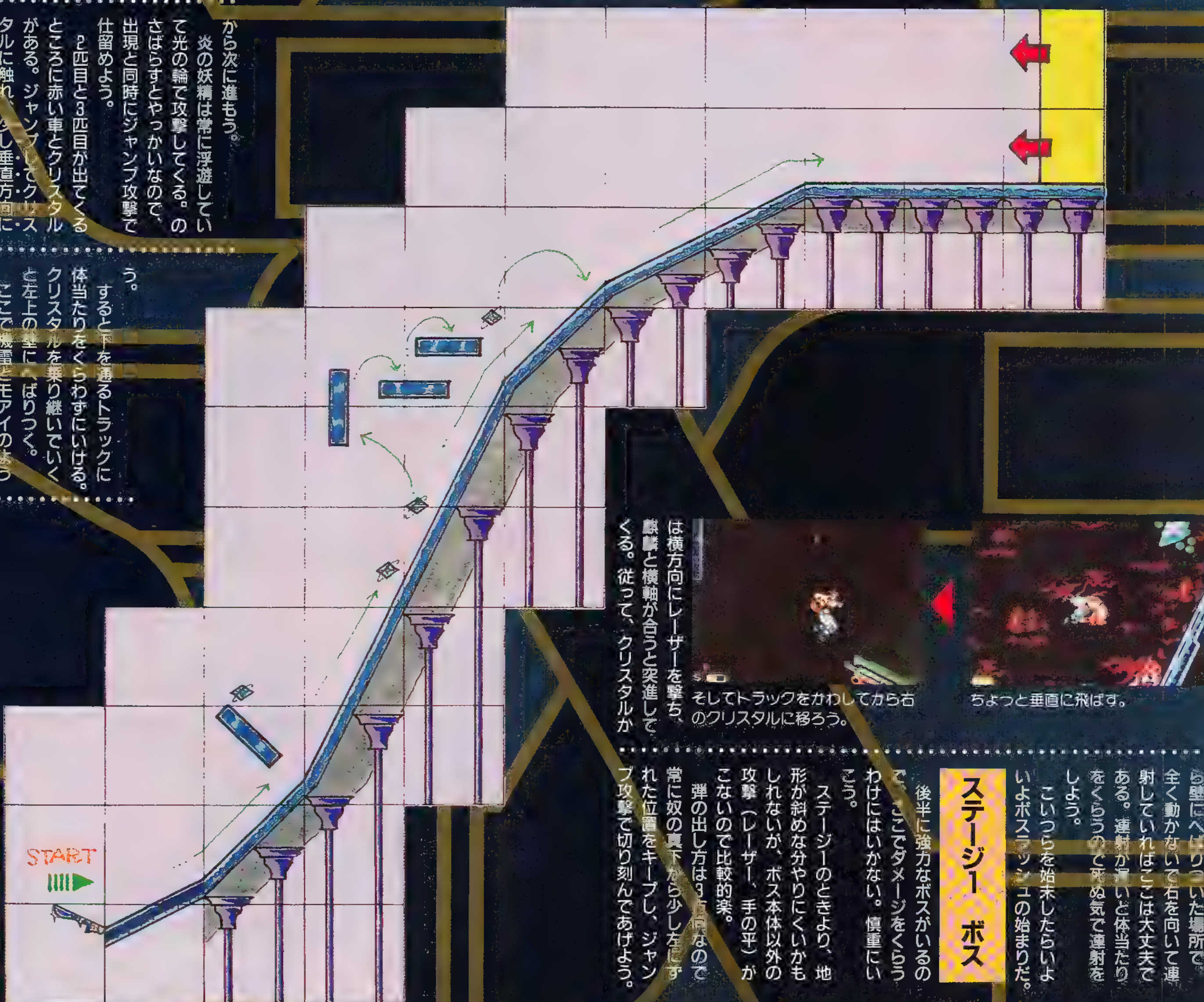
炎の妖精は常に浮遊していて光の輪で攻撃してくる。のさばらすとやっかいなので、出現と同時にジャンプ攻撃で仕留めよう。

2匹目と3匹目が出てくるところに赤い車とクリスタルがある。ジャンプしてクリスタルに触れ、少し垂直方向に飛ばせ[illegible]入れよう。

するとト下を通るトラックに体当たりをくらわずにいける。クリスタルを乗り継いでいくと左上の壁にへばりつく。

ここで機雷とモアイのようなものが迫ってくる。モアイは横方向にレーザーを撃ち、麒麟と横軸が合うと突進してくる。従って、クリスタルから壁にへばりついた場所で全く動かないで右を向いて連射していればここは大丈夫である。連射が遅いと体当たりをくらうので死ぬ気で連射をしよう。

こいつらを始末したらいよいよボスラッシュの始まりだ。

そしてトラックをかわしてから右のクリスタルに移ろう。

ちょっと垂直に飛ばす。

ステージ1 ボス

後半に強力なボスがいるので、ここでダメージをくらうわけにはいかない。慎重にいこう。

ステージ1のときより、地形が斜めな分やりにくいかもしれないが、ボス本体以外の攻撃（レーザー、手の平）がこないので比較的楽。

弾の出し方は3方向なので常に奴の真下から少し左にずれた位置をキープし、ジャンプ攻撃で切り刻んであげよう。

ステージ2中ボス

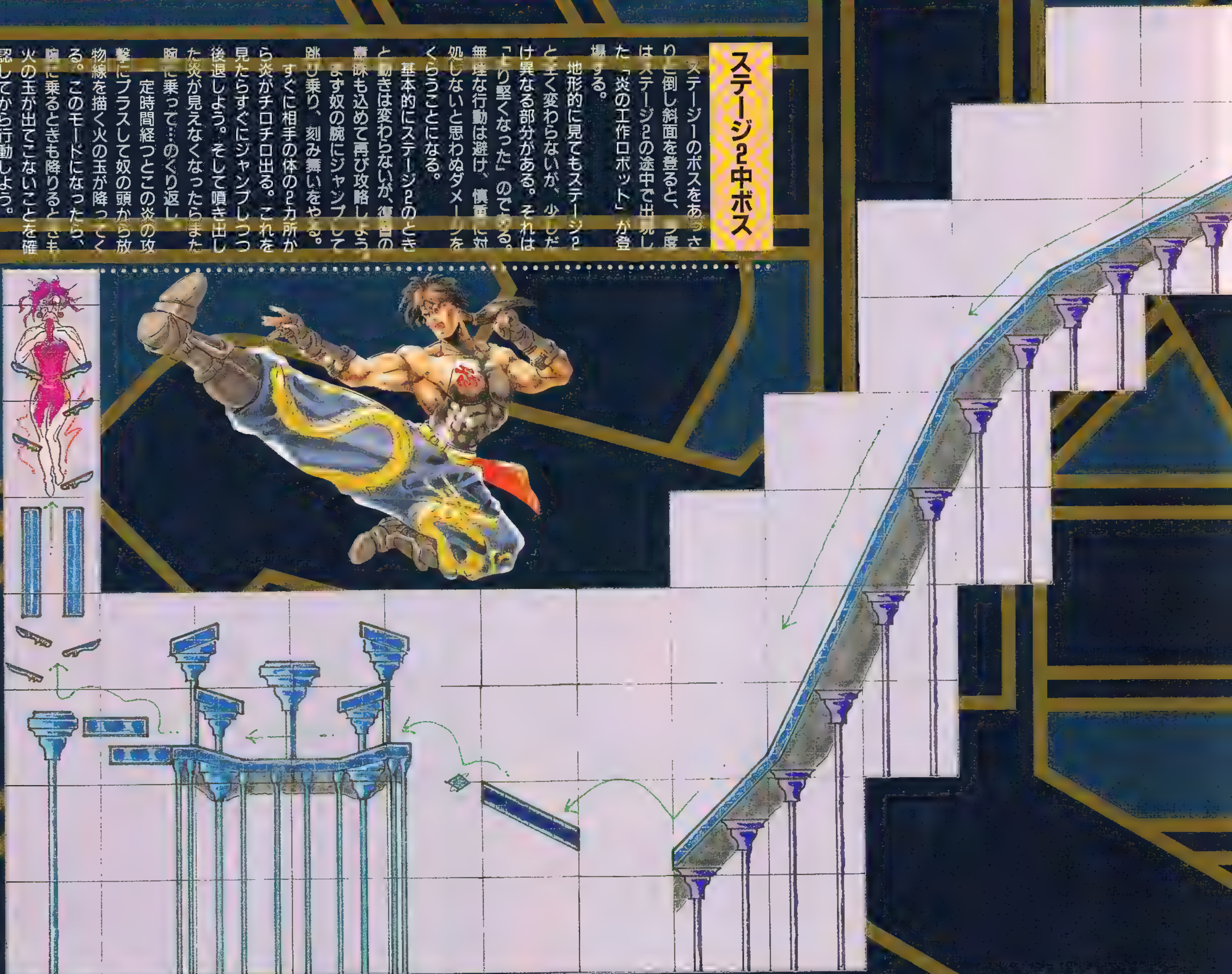
ステージ1のボスをあっさりと倒し斜面を登ると、今度はステージ2の途中で出現した「炎の工作ロボット」が登場する。

地形的に見てもステージ2とよく変わらないが、少しだけ異なる部分がある。それは「より堅くなった」のである。無理な行動は避け、慎重に対処しないと思わぬダメージをくらうことになる。

基本的にステージ2のときと動きは変わらないが、復習の意味も込めて再び攻略しよう。

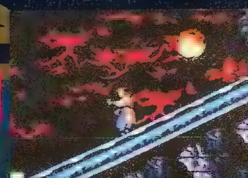
まず奴の腕にジャンプして跳び乗り、刻み舞いをやる。すぐに相手の体の2カ所から炎がチロチロ出る。これを見たらすぐにジャンプしつつ後退しよう。そして噴き出した炎が見えなくなったらまた腕に乗って…のくり返し。

一定時間経つとこの炎の攻撃にプラスして奴の頭から放物線を描く火の玉が降ってくる。このモードになったら、腕に乗るときも降りるときも火の玉が出てこないことを確認してから行動しよう。



火の玉が消えたときに腕に乗ると、だいたい降りるときに再び火の玉が来ることが多いので、腕から降りたときはすかさずスライディングで逃げるようにしよう。

このようにすればほとんどダメージを受けずに済むはずだ。



「あっ、やべえ」



着地と同時にスライディングで逃げる。

鏡の前の奴は一体…

ステージ2のボスを倒すと自分の前に鏡がありその向こう側に自分のドッペルゲンガーがいる。次の相手はこのドッペルゲンガーだ!!

ドッペルゲンガーと言ってもスライディングや麒麟星祭りなどの特殊な技は一切使ってこない。やってくるのはただの蹴りとジャンプ攻撃だけである。しかしこれらの攻撃もある程度ダメージが大きいので注意すること。

こいつの対処法は今までさほど重要な攻撃法でなかった「落ち穂拾い」を使うのがよい。この落ち穂拾い、実は投げる瞬間にレバーを上に入れておくと何と敵を上に投げられる。ということは、重力に引かれて落下してくる敵に対し攻撃が可能なのである。この技を使うと、ハンパじゃないぐらい大ダメージを与えられるのだ。

ドッペルゲンガーはこの落ち穂拾い上投げを使い、落下してくるところにジャンプ攻撃を加えるとあっという間に倒せてしまう。スライディングを当てるタイミングは、奴のジャンプしてきた着地に合わせるか、地上にいる場合はスライディングがギリギリ届く間合いから出すとよい。



上に跳ばして…、



オラア

死にたくなければ走れ!!

ドッペルゲンガーを倒したのもつかの間、鏡の向こうから壁が迫ってくる。

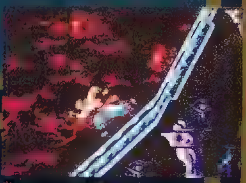
今まで来た道を逆戻りしなければならない。まるでステージ1のあの場面と一緒なのである。

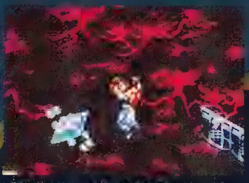
ただ急斜面を駆け降りていくだけでは地獄に落ちてしまう。ある一定の場所でジャンプしないと、足場がないのだ。

その一定の場所というのは、最高速でしばらく降りると斜面の角度が変わる場所がある。

その角度が変わったところからジャンプするのだ。そうすると左のほうの今までいったことのない足場に辿り着く。ここにはクリスタルがあるのだが、この足場で止まると先に進めなくなってしまう。


必死こいて走れ!!


これを目安にジャンプ!!


ここでもレバー左に入れっ放し。

ではどうするのかと言うと、先ほどの斜面からジャンプしたら、そのままレバーを左に入れっ放しにしておけばよいのだ。すると見事に通過できる。そして平らなところに出たらレバーを右に入れ急ブレーキをかけよう。そのままにしておくと、今度は本当に地獄に落ちてしまうぞ。

蘇った3人の悪魔たち

この平地で、復活した3人の秋の戦士たち、ウィルフ、ティアノン、カンノスを同時に相手にすることになる。

はっきり言って、このゲーム最大の難所でパターンを知らないとまず間違いなく昇天してしまうだろう。ここは難しいため詳しく説明しよう。

開幕が生死の分かれ道

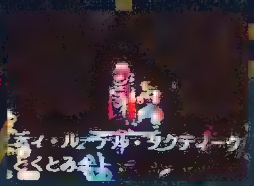
まず誰もが考えつくと思われるのが、3人を2人にしようというもの。3人のうちどれか1人を先に倒し、楽な展開にする。

3人の中で、長期的に戦った場合最もやりにくいと思われるのがウィルフであろう。ティアノンは空中投げではめられるし、カンノスはよく動きを見ればそうダメージはくらわない。よってウィルフを先に倒すことを考えよう。といっても実際にやってみても全然歯が立たないだろう。

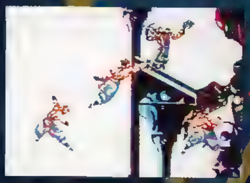
そこで考え出したパターンが、「巻き込み」である。落ち穂拾いで投げ、敵を当てると大ダメージを与えられるというシステムを使うのだ。

まずセリフが終わる前に中央の足場にいるカンノスの右側に行く。そしてセリフが終わった瞬間カンノスに落ち穂拾いをかけよう。そうすると落ち穂拾いで投げ飛ばされたカンノスがウィルフに当たるのである。麒麟は落ち穂拾いをやった後、カンノスがいた足場から落ちているはず。この落下中に星祭りを最大級で出そう（Aボタンを押しっ放しで出し切る）。

ウィルフはこの落ち穂拾いの巻き込みダメージと最大級の星祭りで見事に力つきるのである。


セリフが終わったらGO!!


カンノスを投げて…、


最大級の星祭りをくらわす。

ティアノンをハメる

星祭りが終わると、その落下地点にティアノンがいる。よって、そのまま空中投げでハメ殺そう。空中投げは基本的にレバーニュートラルでやるのだが、カンノスのロボットが攻撃してくるので、ティアノンをハメ殺すときは、投げに入ったときにレバーを右か左に入れて空中で移動しながらハメよう。この方法で少しはカンノスのロボットの攻撃をさけられるはず。

もし失敗したら平地で待って、ティアノンが近づいてきたところを空中投げして再びハメ殺す。

空中投げ→垂直ジャンプでつかみ→レバーを入れて右か左に動く→地面に叩きつけたら再び垂直ジャンプ、という空中制御ができれば、ティアノンは楽に倒せるようになるだろう。


垂直ジャンプでつかみ、


右か左に空中で移動させる。

残りはじっくりと

最後に残ったカンノスは以前と同じように背景のロボットに注意し、

- **頭がきたら斜めジャンプ**
- **両腕がきたら垂直ジャンプ**
- **両足がきたらその場で動かない**

という対処をする。そして近くに出現した本体のカンノスに刻み舞いをすればOK。

ここで空中投げや落ち穂拾いなど、ダメージの高い技をやると、星祭り用のゲージが溜まらないので注意。ラスボスとの対戦時にゲージを溜めるために、ここはじっくりと刻み舞いのみで戦おう。

ちなみに最初にカンノスがいた足場の右上と左上に体力回復のカプセルがあるので忘れずに取ろう。

3人とも倒したら、左に道ができる。剣の上に跳び乗っていくとラスボスの登場だ。くれぐれも剣から落ちないように。


刻み舞いでキザむ…（ゴメン）。

ラストバトル

ラスボスとは非常に足場の悪い場所で戦うので注意することがある。それは、

- **ジャンプ中に攻撃をくらってもそのまま地獄に落ちる**

というものである。ジャンプした瞬間に攻撃をくらうと、一瞬の制御できない硬化中に足場から落下しやすいのでくれぐれも気をつけよう。

ラスボスの攻撃法は主に3種類ある。

①地球がたくさん飛んでくる
②背景の目から涙
③12方向の弾

これに加えてボス本体から小さい狙い弾がくる。

また、①と②の攻撃はボス本体にダメージを与えると変化し、

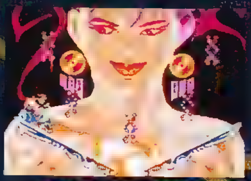
①は大きい地球が1つだけ飛んでくる
②は目と目の間隔が開く

また、②の涙はある程度麒麟を狙って撃ってくる。

基本的には避けることに専念し、スキを見て本体にジャンプ攻撃をしかける形となる。まず①の攻撃は左と右の足場をジャンプで移動してよけるのがいい。

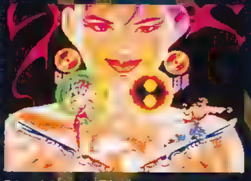
②の攻撃は完全に安地があるのでそこでよけよう。

③は涙は間隔が開いたときのほうがつらく、基本的には右か左の目の下から少し側にずれた位置で、真下に涙を撃たせるといい。


ここでじっとしていろ!!


下に涙を流させる。

ある程度のよけ方がわかったら、本体の狙い弾は無視してジャンプ攻撃をひたすらやろう。危ないと思ったら星祭りをこまめに使うのだ（Aボタンを押しっ放しにしない）。


「やべえ」と思ったら星祭り。

ここまでこれた人ならばそれほど苦労はしないはずだ。

最後に気になる話

今まで一言も触れていない点数稼ぎについて説明しよう。

- **タイムボーナスが高い**
- **ステージクリアのとき体力MAXだとボーナス得点**
- **ラストステージの秋の戦士は1体8万点なので、3体倒して残機つぶし**

とまあ大ざっぱにはこんな感じである。ではがんばってエンディングを見よう。

右ルートでAREA 6から最終ステージ中ボスへ！



SKY TARGET
スカイターゲット

難しいと言われる右ルートのAREA 6は雲上と、キャニオンでのステージだ！

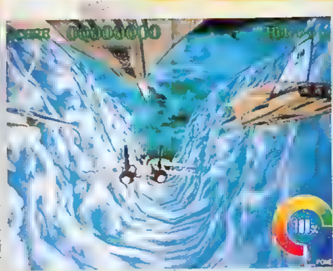
担当：ずるずる

AREA 6 雲ステージ②



右ルートで進んでいき、エリア5をクリアしたあと分岐点へやってくる。ここで二手に分かれるわけだが、この雲ステージ②はその分岐点で左へ進んだものだ。

このエリアは、そのステージ名からもわかるように、雲の上での戦闘となるステージ。上空のみの戦いとなる。



始まるとすぐ上、後方より大型機が追い越していく。狙え！

ステージが始まると、いきなり頭上を大型の飛行機が3機、後方から現れる。即、ロックオンしにいきたい。スタートしてしばらくは、雲の谷間を飛びながらの戦闘となる。

大型機を落としたころ、前方からも敵機が出現してくる。最初は上から、そしてすぐ下からも出現してくる。

自分の下を通過し、前方へ敵機が上昇。逃さずにロック。その後、全翼が2機、後方から出現し、続いて前から敵機、そして再度後方から全翼機が1機出現する。押されないためには、速攻するべし。



敵機に紛れて全翼機の中ボスクラスが出てくる。危ない。

そのあとかなり下方、それも後方から大型機が出現。思いきり機首を下げていかないとロック、もしくはバルカン砲を当てることができない。

この大型機を落とす、雲の谷間から脱出。やや暗く、雷が鳴る雲の上での戦闘となる。ここからは前方からの敵機の攻撃が主体となる。

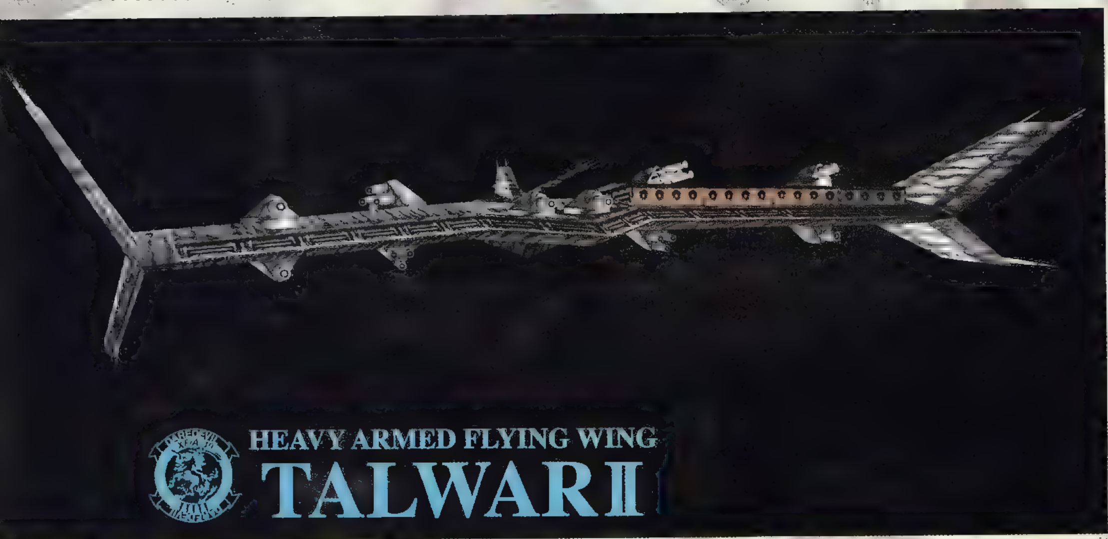


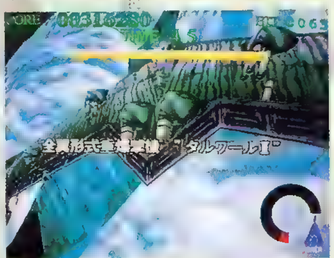
雲の谷間から抜けると暗い中での戦闘となる。バシュ！おっと。

さすがにエリア6だけあって、前方からの出現数も多い。当然撃墜に時間がかかるため、ミサイルが飛んでくる。止まらないようにしよう。

雲ステージ②ボス「タルワールII」

胴体が主翼となっているボス「タルワールII」。「タルワール」といえばエリア2のボス。そこでも説明したが、タルワールは計2機作られ、うち翼端が改造され、武装を強化したものがここで出現する「タルワールII」となっている。





「タルワールII」。注目してほしいのは中央部のでかい2門だ！

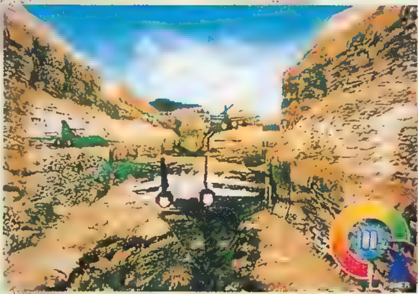
AREA6（キャニオンステージ②）



右ルートのエリア6の分岐を右へ進むとここキャニオンステージ②へやってくる。

キャニオンステージとしては2度目の登場となる。

隣の雲ステージと同様に、エリア6ということもあって、敵の攻撃は、一層熱いものとなっている。とくに注目する点は、狭くなる谷だろう。



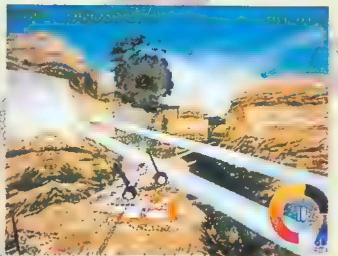
定番！いきなり後ろから出てくる。逃がすな！

ステージの最初の展開として定番となりつつある後方からの出現から始まる。

3機後から現れる。バルカン砲ないし、ロックオンで落としていく。

谷の間を飛んでいくわけだが、その間に橋を作り、飛ぶものにとっては障害物となる（ぶつからないが、視界を悪くしている）ものがいっぱい出てくる。その中には、上、もしくは下側に砲台が付いているものがある。

比較的大きめな砲台なので見つけやすいし、目印の矢印も出るので、見つけたらロックするようにしよう。



谷間を抜けると砲台地帯へ。少しでもロックが遅れると…

上（橋の下側）にある砲台を壊したあと、谷が急に狭くなる。ぶつかることはないがかなり狭い。よけることには問題はないが、その暗さから敵の発見が遅れる。



橋の上を通過！ちゃ～んと自分の影が映っているのだ！

上空が見えるスペース上で矢印が見えればすぐロックオンできるが、岩壁の陰にいると見つけにくい。よ～く目を開いて探すようにしていこう。

そのとき、止まらないこと。



橋の上に砲台！早くロックオンして潰していこう！

何回か広くなったり狭くなったりする谷間を通る。

その途中には、砲台がいっぱいあるところもある。



こんな狙いところを後ろから追い抜いて前へ。ヘリが出現！

できるだけ早くロックし、レーザーに当たらないようにしていく。

出現位置は、前と同じなので覚えやすいはずだ。



見にくいが敵機が続々と出てくる。おっと危ない！

キャニオンステージ②ボス「ハースニールⅡ」

エリア6、右ルートのボスは、キャニオンステージ①のボスのマイナーチェンジ版の「ハースニールⅡ」である。

地上を爆走する巨大な戦車型の戦艦である。

軽量化によりパワーユニットの増設が可能になったため、地上物としては驚くべきスピードを出すことができるのがハースニール系の特徴である。

比較的堅固な地盤上で広大な空間でないと使用できないため、汎用性の低い兵器。

だが、その大出力から得たパワーにより、戦闘状況に合わせて形態変化をさせることができる。

「Ⅱ」では、ミサイルランチャーの代わりにVTOLやヘリコプター用の離着陸ポートが設けられた。





「ハースニールⅡ」の攻撃。ガンガンミサイルを撃ってくるぞ。

AREA/



4つに分かれていたルートがついに一つにまとまり、ファイナルエリアへと進む。

最終面ということもあるが、そこでの攻撃はかなりきついと思っていい。敵を潰していくことも大切だが、死なないようにしていくことも大切。まずは先へ進むこと！

ファイナルエリアがスタートすると、そこは地上攻撃を主体としたステージとなる。山岳地帯の中にできた基地の上へ。

いきなり2つある砲台からの砲撃を受ける。これは覚えるようにし、できるだけ早くロックオンして危険を少なくするようにしよう。

上空にも敵機が出現する。地上をうねる基地からは砲撃がある。その存在を示す矢印は非常に見にくいため、構造物である部分を滑るようにカーソルを動かし、ロックできるように、攻撃がきつくなる前に壊すようにする。

ところどころに橋が作られている。これが障害物となり、上空が見にくくなっている。

意外に上空からの攻撃も多いので、上空にも注意をしておく。もちろん見つけたらロックオンしていこう。

しばらく進むと基地は終わり。上空へ昇っていく。


さあ最終面。いきなり砲撃！すぐ下をくぐって潰しにいこう。


砲台を撃ちもらすと…こうなる！低く飛ぼう。



橋が上にある。その影に敵機がいることも。あっ！ミサイル！



高いところにも敵機が出現する。カーソルを上にも下にも動かす。

最終面中ボス「ブリガンダイン」

地上から上空へ戦場が変わると、ボス（中ボス）の名前が登場する。そのボスとは、空中空母の戦闘空母ヘリコプター「ブリガンダイン」だ。

全長346m39、全幅396m76、全高231m07とデルダイン社製巨大兵器の中では小さめの兵器。機体上面に離発着用の甲板を持っている。

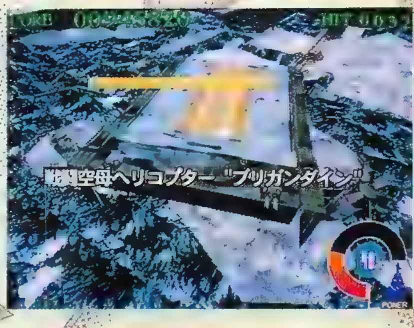
その甲板からは、同時に3機以上の戦闘機が発進できる。

その形態からもわかるように、搭載量は豊富。比較的小型の機体ながら、フランベルジュの機能を上回っている。ただし航空母艦として設計されているため、ほかの超巨大兵器と比べると火力はやはり貧弱。自衛のための最低限の武装しか施されていない。

搭載できる航空機は、着陸用のフックさえ備えてある機体であれば多少の大小を問わず離着陸が可能である。

このボスの攻撃は、その機体に装備された2連装バルカン砲2門と、対空ミサイル砲が4門、そして艦載機だ！





箱型の空中空母「ブリガンダイン」。急所は4つのローターだ！

なかなかいい味を出している

でろ～ん でろでろ

連鎖を中心に攻略を書いてみた。
これらを参考にしてプレイしてみてくれ。

担当：パズラーPOW様？

変更点

前回にニューゲームジャングルで紹介したときと変わっているところがある。その変更点より説明に入っていこう。

●新アイテム「びっくりボム」

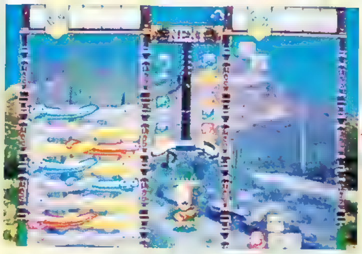
前回紹介したときは、2ボタンと書いたが、新たに1つボタンが増えて3ボタンになり、3ボタンめにこの「びっくりボム」が追加された。このボムを使用すると、画面内にある「でろ」（ブロックみたいなもの）すべてがびっくりして触手を伸ばすのだ。

「びっくりボム」は、1個しかない。使うときは「危ない!!」と思ったときに使ったほうがいいだろう。かといって使わないのは宝の持ち腐れ。危なかったら、けちらずに使おう。この「びっくりボム」は、1面クリアするごとに回復するので心配しないでどんどん使って行こう。

なおコンティニューをするとコンティニューを使った面より2個になる。でも、「びっくりボム」が0になってクリアしても2個には回復せず1個しかしない。



画面の中央上にあるのが「びっくりボム」である。



使用するとこうなる。



コンティニューで「びっくりボム」が2つに…。

●熱闘ルーレットのマークが変わった

これは、前回紹介したときによく見ていないと分からないが、前に紹介したときは$マークだったと思う。それが、「おじゃまでろ」のマークに変わっただけ。相手より「おじゃまでろ」が送られてくるので$マークではおかしいと思い変更したのだと思われる。



ほら、変わってるでしょ？

おさらい

まずは基本システムのおさらいをしておこう。

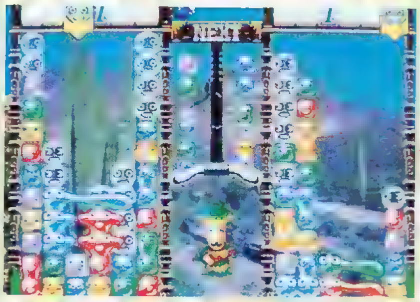
5色ある「でろ」を上下左右に4つ以上くっつけるとその色の「でろ」は消せる。

消したときに、上下左右に隣接している「でろ」は消したことによってびっくりし、触手を伸ばしてその先に同じ色の「でろ」が4つ以上上下左右につながっていれば消せて連鎖となる。連鎖の回数によって相手に送れる「おじゃまでろ」の数が変わる。その数は連鎖の回数に比例している。

自分のフィールド上にある「おじゃまでろ」を消す方法は3つある。1つ目は、「でろ」を4つ並べて消したときの周りにあるとき。2つ目は、「でろ」が伸ばした触手で消す方法。3つ目は、「びっくりボム」を使った方法である。

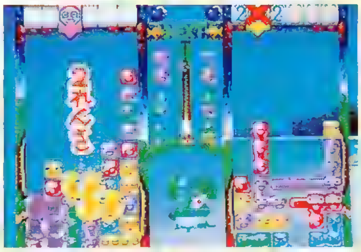


こうやって、



「でろ」の伸ばす腕も消すこともできる。

2連鎖以上すると、画面上のほうにある熱闘ルーレットが動きだす。止める方法は、連鎖の最中にボタンを押して止めるか、連鎖が終わると勝手に止まってくれる。あと、相手より送られてくる「おじゃまでろ」は、この「熱闘ルーレット」が止まったところの列は降ってこない。
　以上を知っていればまずはいいだろう。



自分で止めよう。

伸ばす触手に頼らずに連鎖を狙おう

　では、まず触手を使わないで連鎖する方法を紹介しよう。
　スタートした状態のとき(要は何にもフィールド上に「でろ」が置かれていない状態)、一番下の段より各色を縦に3つずつ並べていく。その際に一番右の列は何も置かず空けていくこと。
　次に、フィールドの上の一番左に並べた色を1つ右の列に違う色で縦3つ並べた上に1つ置く。それを右から5番目の列までセットする。最後に右から2番目の列に3つ縦に並べた色を入れる。そうすれば5連鎖のできあがり。何かのゲームにやり方が似ているような…。


こう積んで、


はい、連鎖のできあがり。

　まずこういった階段式の積み方の連鎖方法がある。逆に右に揃えたときも同じで、今度は今書いたことの逆をやればいい。
　だが、階段式の積み方をすると、伸ばした触手がよく変なところにくっついてしまい連鎖が途切れやすい。この後パニックに陥ってかなり困ってしまう。

おにゅ～な積み方

　で、今度は「でろ」が伸ばした触手を利用した連鎖の方法を紹介しよう。
　まずは、同じ色の「でろ」2、3個を左右に置く。そこから内側に向かって2、3個ずつ置いていく。言葉じゃ分かりにくいと思うので上の写真を見たほうが早いだろう。
　このように内側より外側に向かって連鎖をさせるように積んで行く方法である。
　でも、いざ狙って連鎖を組もうとすると、かなり難しい。だから、同じ色を2、3個ずつかためて置いていって内側より消していくと、かなり連鎖をしてくれる。これ本当!?
　これはあくまでも例として挙げて紹介している。この積み方だと他の「でろ」とはつきにくく連鎖を狙いやすいと思われる。

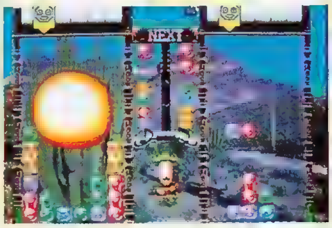

こう積むと、

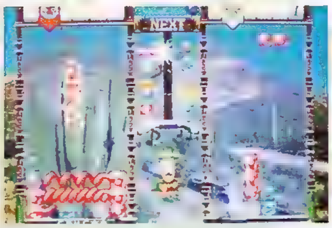


こう連鎖する。なかなかテクニカルな連鎖方法でもある。

「びっくりボム」を使った連鎖

　あと「びっくりボム」を使った連鎖もなかなか効率的である。普段は「おじゃまでろ」は一杯になって終わりそうなとき使うが、この方法もなかなかいい。前に「おにゅ～な積み方」で紹介したやり方でセットした後に「びっくりボム」を使って連鎖をさせる方法である。CPUがよくこの方法でよく攻めてくるのでそちらを参考にしたほうがよいだろう。


このときに「びっくりボム」を使って、


連鎖もなかなかいい。

対CPU戦

　まずは「練習」で基礎を定着させてから「ふつう」「むづい」のコースの順に進むのをお薦めする。
　それぞれのコースで4連鎖を立て続けにできるようになればCPUにはある程度勝てる。連鎖をもっと組めるようになったのなら、相手に「びっくりボム」を使う前に一発で仕留めよう。
　後半の面に行くに連れて「でろ」が落ちるスピードが速くなっていく(まじに速い～)。このスピードに慣れて3、4連鎖ができるようになれば君は本物だ。


ところでこの人誰だか分かる?
「ぎんくん」にも出てたでしょ?


TECMO
近日登場！
こいつはなまら面白い！
4連鎖5連鎖は当たり前！
でろ~ん でろでろ™
5れんさ
CONTINUE? 2
© TECMO, LTD. 1996
TECMO
テクモ株式会社
〒102 東京都千代田区九段北4-1-33
アイボリービル1販売部
TEL.03-3222-7620／FAX.03-3222-7649
大阪支店 TEL.06-339-5136
名古屋営業所 TEL.052-953-8695
福岡営業所 TEL.092-452-6789

どのタイプのマシンを選ぶ？

MIDNIGHT RUN

ROAD FIGHTER 2

ミッドナイトラン

公道であるハイウェイでバトル！
一般車両をぶち抜き、ライバルを追え！

担当：ずるずる

夜のハイウェイを爆走する「ミッドナイトラン」。目的は誰よりも速く走ること！
　一般車両が走る公道で行われるバトルは、ただ単にアクセルを全開するだけでは勝つことはできない。

100km/hそこそこで走っている一般車両をよけながら最速ラインを見いだし、ひたすらトップを追うのだ。
　そんなバトルを盛り上げる主役は選ばれたマシンたち。どれもこれもカッコイイ！

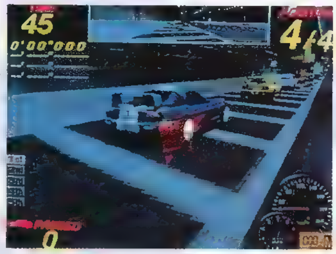


YELLOW CAR
このタイプは4WD？それも新型か！



ハイウェイに入るところからレースが始まる！

このレースゲームの舞台となるのは、大都会にあるタイプのハイウェイだ。
　なんとか自動車道と比べると、道幅も狭く、路肩などはなく、かな～り危険がいっぱいのコース。



エスケープゾーンに停車中。ここからレースが始まる。

　そんなコースでのレースの始まりは、一般道から進入する入り口近辺から。ハイウェイに入ったところから始まる。



WHITE CAR
真っ白な車体がカッコイイ！6速MT？



レースのスタートは、走りながら始まるのではなく、その合流ポイントにあるエスケープゾーンのところで止まっているところから始まる。
　その位置から敵車と共にスタート！ハイウェイへ合流！

いよいよスタート！料金所を通過！ノンストップ

合流したらレースが始まる。すでにコースには一般車両が走っている。
　敵車を追うことはもちろんだが、まず最初の敵となるのは、ゆっくり走っている一般車両となる。
　その車両のタイプは様々。小さいのから大きいものまで。

コーナーをいかに高速で抜けるか！

1つでも順位を上げるためには、敵車を追い抜いていくしかない。そのためには、敵車よりも速く走るためのテクニックが必要となってくる。
　その第一歩は、正確なマシンコントロールができること。



よく見るタイプのバス？の間をスリ抜ける！ズバーンと！

　好きなところへマシンをコントロールできること。とくに一般車両をよけるとき。スピード差を考えて操作する。



正確なコントロールができるようになってくれば、敵車との接触がなくなる。
　タイムロスをなくすことは、先を走る敵車に追いつく重要なテクニックとなる。
　一歩進んで、その正確なコントロールをコーナーでも使うようにする。これにより、よりインを抜けていく。



よりインへというのは、カーブに入ったところで、一般車両がいっぱいいる中をスリ抜けるというもの。
ストレートでのスリ抜けは、ラインさえ合わせられれば、あとは直進するだけでいい。



テールが少しずつスライド。ドリフト走行でインを突く！

だが、カーブではハンドルを切っているため、難しい。
カーブでのスリ抜けを成功させるには、一番狭くなるポイントへ突っ込むイメージを作ることが必要。



BLUE CAR

このタイプのエンジンはREなのかな？



その一点に集中し、突っ込む！そのために、自分のスピード、敵車のスピード、カーブの弧の具合をチェックし、最良のラインを探し出す。
もちろん狙うは、一番イン側の壁沿いだ！

リアルなサウンドでレースシーンを盛り上げる！

このレースゲームでは、よりレースを臨場感のあるものにするため、立体的にサウンドを再生できるシステムを採用している。
これにより、自分のマシンのエンジン音や、まわりの状況、前にいるマシンや、追い抜いていくシーンなどを再現し、迫力を出している。





RED CAR

真っ赤なスポーツカー。MRタイプか。





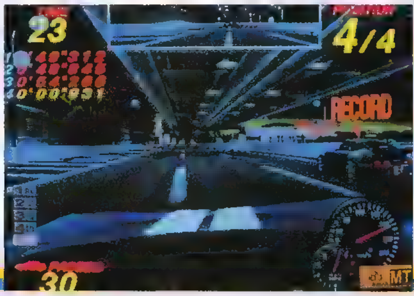
一番速いヤツは誰だ！

初級者用、上級者用とマシンが用意されている。少しでも速く走るのなら当然上級者用を選ぶしかない。だが、リスクが大きい。シビアなコントロールが要求されるのだ。
その中で誰よりも速く走るには、努力しかない！



ブルーカーの横を走る黒いドイツ車風のものがレコードカーだ。

選べるマシンはいくつかあるが、これらの性能は等しい。
となればあとはそのマシンをドライブする者で決まる。
あとはいかにミスをなくし、インを走り、速く走るか。
このゲームでは、トップのタイムを出したときのマシンがレコードカーとして存在し、これを追い、抜くことで、完走タイムのレコードでトップに出ることができる。ガンガン一般車両を抜いて黒いマシンを追えーっ！



レコードカーをゲットできるか。

本物の雰囲気がそのままに！

MANX TT Super Bike

マン島がモチーフになっているこのゲーム。開発陣が撮ってきた写真と比べてみよう！

担当：ずるずる

写真で確認！似てる〜！

マン島で行われている最も長い歴史を持つバイクレースをモチーフにし、企画され作られたのがこのバイクゲーム「MANX TT」である。

ここで行われるレースは、公道レース。そのためいろいろな風景の中を走るわけだが、ゲームにおいてもその雰囲気を再現している。今回はそのあたりを実際にマン島へ取材へ行かれたセガ・MANX TT開発チームから写真をお借りして見てみたいと思う。

マン島TTレースは歴史が古く、バイクレースとしては最古のもの。その舞台となるのがマン島なのだが、そのコースは、ごく普通の街中、公道なのだ。

上の写真は普通の街のものだが、ここもコースとなる。



普段はこんな感じ。レースが始まるとコースに変身！



街の中の木がある雰囲気も再現している。建物が似ているね。

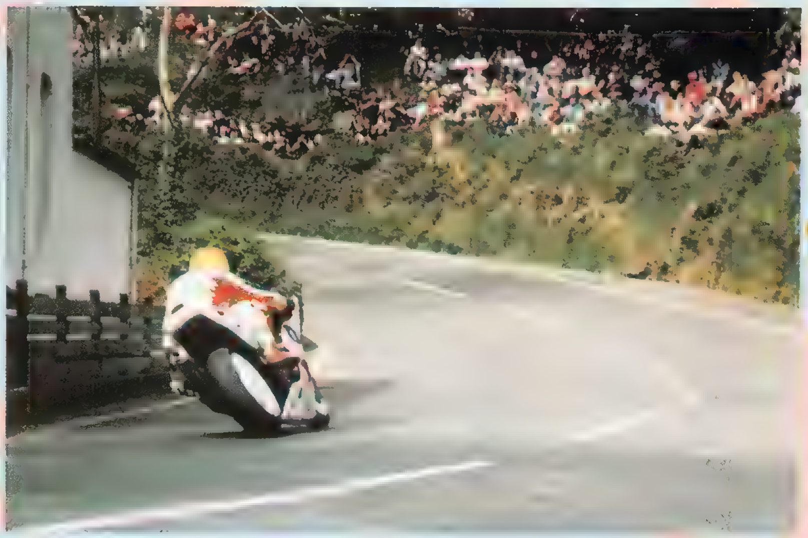
シミュレーション性が強い！

比較的似ているシーンを実際の風景と比べてみるとよくわかる！そっくり！さすがに本物では、色の数は無限なのできれいなのは当然だが、ゲームでの絵も文句なしというきれいなもの！

非常に自然に見える色遣いはさすがといった感じだ。

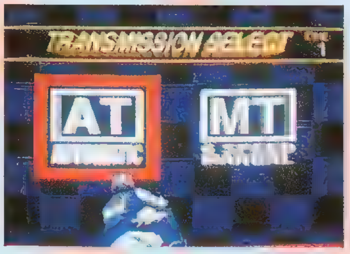
止まってじっくり見てみたいと思うが、お金を入れてそれをやるにはちょっと勇気が必要かな。

スピード感のある絵の描き方にも注意して見てほしい。



公道のコースをライダーたちが攻める！

そんな本物感ふれるコースをバイクで走れるわけだが、そのバイクの扱いは本物にはないATも存在するので、レースをする上で操作は楽になるはずだ。

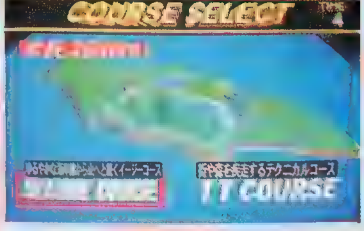


AT、MTがある。MTはボタンのみで、指でチェンジする。

風景の変化に注目！

マン島TTレースの特徴というと、いろいろな風景の中を走るということ。田園、森林、街中、海岸といろいろ！

そんな中を200㎞／hで駆け抜けていくのだが、その風景の変わっていく様をこのゲームでも味わうことができる。うーむ、風景を見るためによそ見しながら走れるかな？



これがコースの全景。1つの島の中に2つのコースを設定。



本物のレースを少しでも味わえるといいね。

クリスマスなんて嫌いさ……
でも、もちと正月は好き

パズルボブル2X
PUZZLE BOBBLE 2X

©TAITO CORP.1995

クリスマス、お正月をバッチリ楽しむためのスペシャル新バージョンだ。

担当：借金

早くもシリーズ3作目となった「パズルボブル」。今回はクリスマスとお正月の2大イベント用のスペシャルバージョンということなので、タイクツ知らずの冬を過ごせそう。

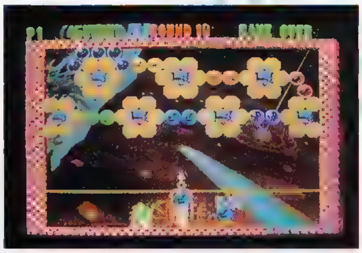
何が変わったの？

まず「2」から「2X」になって何が変わったかというと…。

●ゲームモード

ゲームモードセレクト画面で1人モードでも2人モードでもレベルセレクトに練習・普通に加えXモードが追加された。

Xモードでは玉配置に趣向が凝らしてあり、トリッキーなプレイが楽しめる。



自分に合ったレベルで少しずつ腕を上げていけばいい。

●Xモード

画面いっぱいに敷き詰められたボールを「メタルボール」で壊しまくるラウンドや「スターボール」を消しまくるラウンドなどステージ構成が凝っているのが特徴。他にも初代「バブルボブル」のオリジナルキャラ（マイタ・モンスター…など）を画面上に配して、それを落とすことでラウンドクリアに結びつくようなラウンドなど、ゲーム性やインパクトを強調したモードがある。



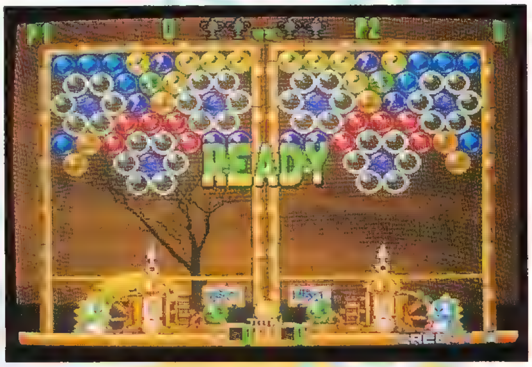
レベルXは、角度が正確なだけではクリアは難しい。

●パズルモード

従来のパズルの掟ごと破壊したこの2Xのパズルモードは、なんと総数550ステージもある。これだけあればもの足りないということはないだろう。

●アイテム玉

コンピュータ対戦にも新フィーチャーとして追加されたアイテム玉。攻撃補助として相手のフィールドに何らかの形でじゃま者を送るのだろうが、その効力は今のところ不明である。



どこかで見たことある奴だなあ。

冬期限定

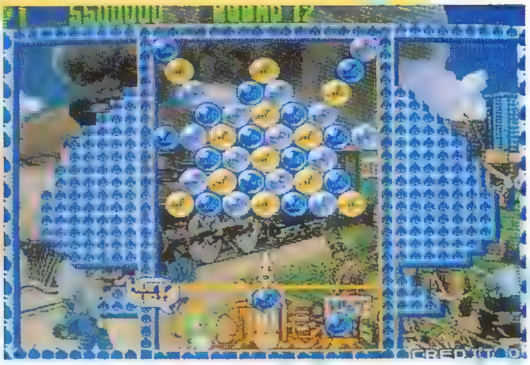
ゲームシステムやXモードなど、従来のパズルボブルと異なる遊び方ができる（今まで同じ2モードもある）のももちろん2Xの魅力の一つであるが、2X最大の売りは、なんとデモ画面にあったのだ。

メモリースイッチによるデモ画面の切り替えを行い、業界初とも言える季節感溢れるデモを加えたスペシャルバージョンとして登場。そして今回そのデモに選ばれたイベントこそ冬の切り札クリスマスとお正月なのである。

デモ画面中のふとした1シーンに急に「MERRY XMAS」や「A HAPPY NEW YEAR」などと書かれていたら、何げなく見ていた人もつい立ち止まってしまう、そんな心遣いが憎い演出をしてくれるのである。



つい見入ってしまうデモ画面。でもいつまでも見てるのはダメ。



今まで同様、「パズルボブル2」も遊べるぞ。

この記事が載るころにはもうお店に出回っている可能性も十分あるので見つけたらコインを投入する前にぜひ見て頂きたい。でもそのまま見続けているだけだとお店にも客にも嫌われちゃうけどね。

冬中燃焼

パズルボブルは好きなんだけど角度がどうも…と言う人のために指標が付いている練習モード。今まで通りで十分という人のための普通モード。すでに極めたから違う楽しみをと言う人のためのXモードと、プレイヤーが難易度を選ぶことができ、かつ膨大なステージ数で決して飽きさせない2X。今までやってた人はもちろん、これから始める人も間に合うように作られているので、今年は冬中楽しんでほしい。



1人でも2人でも冬中イケる。



練習モードなら指標があるから安心だね。



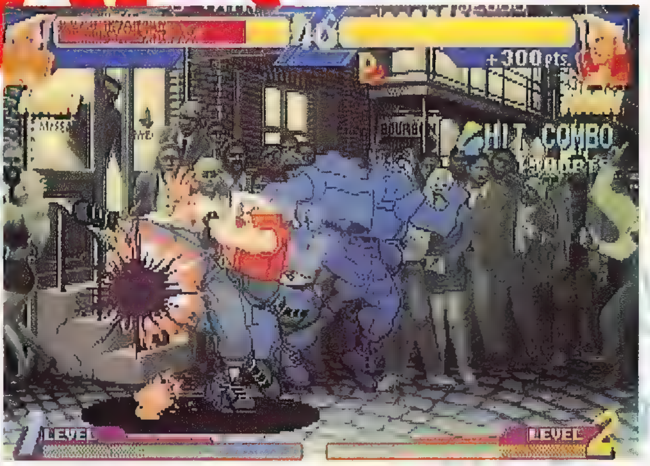
Illustrated by HAJIME KATOKI with "VIRTUAL-ON" WORKS.
SEGA
完成する日。
その破壊力は本誌で証明済。
システムを身につけて無限の力を試す時、バーチャロンが誕生する！
電脳戦機
VIRTUAL ON
CYBER TROOPERS
バーチャロン
©1996 SEGA ENTERPRISES, LTD.
ロボットのデザインは、カトキハジメ氏が担当。
プレイヤーが選択できるロボットは全8機種！
VR APHARMD PLAYER1
VR VIPER2/PLAYER1
VR DORKAS/PLAYER1
VR TEMJIN/PLAYER1
VR.RAIDEN/PLAYER1
VR BAL-BAS-BOW/PLAYER1
VR.BELGDOR/PLAYER1
VR Fei-Yen/PLAYER1
フルポリゴン3DCG画像による白熱のバトルシーン。
そこには、自らバーチャロイドを駆って体験できる未知の興奮と驚愕の世界が待っている！
SEGA
株式会社 セガ・エンタープライゼス
第一糀谷事業所 〒144 東京都大田区東糀谷2-13-1
電話 03(5736)7700(国内販売事業本部)
©SEGA 1991

隔週刊創刊号

MONTHLY VIDEO GAME MAGAZINE
月刊GAMEST EX

いよいよ **1月21日(木)発売!**

表紙はあの、うたたねひろゆき描き下ろしイラストの予定!
どんな絵柄かは発売までのお楽しみ!!



表紙連動 巻頭大特集!!

ストリートファイターZERO
(プレイステーション/サターン)



対戦攻略2大特集!!

バーチャファイター2
(サターン)

闘神伝2
(プレイステーション)

メーカー特集カプコン!!

ヴァンパイアハンター (サターン)
ヴァンパイア (プレイステーション)
バイオハザード (プレイステーション)
天地を喰らう (プレイステーション)他

今回のメーカー特集は、『X-MEN CHILDREN OF THE ATOM』や『ストリートファイターZERO』といった人気タイトルをリリースしたばかりのカプコン。『ヴァンパイアハンター』や『バイオハザード』などの期待作の情報をバッチリ満載!!

定価480円(税込)

乞うご期待!!

※内容等は変更になる場合があります。

GAMEST MOOK

鉄拳2 Act.2

我の拳は『鉄（くろがね）』なり

技も全部覚えたしエンディングも見た。ゲーセンでも対戦してもそこそこイケる、でも何か違う。そんな程度で満足してる場合じゃない！っつーカンジにて情熱をくすぶらせている方々に読んで頂きたいのがこれ。中ボス対応の完璧攻略で、鉄拳マスターも夢じゃないのだ。もちろんバージョンB対応。



1996年1月9日発売

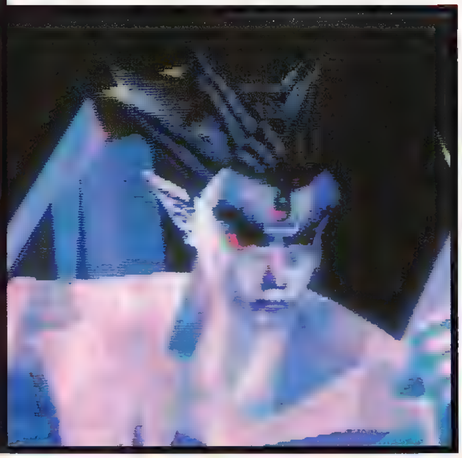
予価1280円



総ページ数：192P（AB判）



飽くなき挑戦



ゲーメストビデオ第21弾

サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣



〈内容〉
◎キャラクター紹介
◎CPU戦攻略法
◎連続技の全て
◎対戦コーナー
◎エンディングコーナー
ほか

2月上旬発売予定

予価4,800円(税込み)

修羅と羅刹の十二剣士、
殺戮の彼方に何を見る？

鉄拳2 TEKKEN2

〈内容〉
◎キャラ紹介（中ボス含む）
◎CPU戦攻略パターン
◎"10連コンボ"コーナー
◎連続技コーナー
◎対戦ワンポイントテクニック
◎対戦コーナー
ほか

ゲーメストビデオ第22弾

2月下旬発売予定

予価4,800円(税込み)



めくるめく、闘いの日々。
いざ集え、愛のポリゴン戦士たち。



PlayStation
元祖異種格闘技
PSで本領発揮！
プレイステーション
バーチャル
飛龍の拳
(仮)
より激しく！
よりリアル！
1. 3Dポリゴン格闘技の最高峰！
1キャラ平均1,000ポリゴン以上、当然1/60モーションでなめらかなアクションを再現。
2. 個性的なキャラクター、美しいステージ！
光と影で演出された美しいステージで魅力的になった龍戦士5人と未知なる格闘家10人がスーパーバトルを繰り広げる。
3. 白熱のリアルファイト！
拳法、骨法、空手、Mアーツ、プロレス、ボクサー、古武術、ムエタイなど。多彩な攻撃、嵐のような連続技、豪快な秘奥技で異種格闘技の真髄を追及。
4. 進化した「飛龍システム」！
独自の心眼システムによる攻防一体のS・ディフェンス、華麗なるカウンター攻撃のS・テクニック、今までになしえなかったよりエキサイティングなシステムを格闘ファンに贈る。
5. 奥行きのある格闘、多彩な攻略法が楽しめる！
※上記内容は一部変更になる場合があります。
'96年春
発売予定
乞うご期待！
対戦格闘アクション
価格未定
憧れのCGデザイナー
ゲームクリエイター
カルチャーブレーン
コンピュータアート学院
国際級の実績/2年連続受賞
バーチャル飛龍の拳
Tシャツプレゼント
お友達連れでご来校の方
ゲームクリエイターの
体験入学開催
違いを見つけに来て下さい
◆開催日◆ 1/13(土) 1/27(土)
時間 PM 2:30～PM 5:00 上記日程以外にも要望が多ければ随時開催します
◆学院説明会(随時受付中)◆
地方(仙台、新潟など)での説明会も開催します。
●お問い合わせ TEL. 03-3829-0867
平成8年度
新入生募集
ゲームクリエイター本科(2年制)/デザイナー本科(2年制)/マルチメディア本科(3/4年制) 入学願書受付中
"PS" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です
●画面写真、ロゴ、イラストは開発中のものです。●ゲームの性質上、ウラ技に関するお問い合わせにはお答えできません。
株式会社カルチャーブレーン
〒130 東京都墨田区太平2-5-7 おもしろ情報局03(3829)0866


ORIGINAL GAME SOUNDTRACK ORIGINAL GAME SOUNDTRACK
KONAMI
激感、激闘サウンド轟く。
コナミアミューズメント・サウンズ発進。
ゲーム・ミュージックファン待望のオリジナル・ゲーム・サントラ。
「スピードキング／対戦ぱずるだま」&「ドラグーンマイト」の2タイトルを
各2,200円のスペシャルプライスで同時発売。
スピードキング
SPEED KING™
圧倒的なスピード感と
ダイナミックでスリリングな体感3Dレース。
スピード狂たちの熾烈な争い、
本物の「G」を体験。
●スピードキング（全12曲）
リアルで臨場感満点の
コナミ本格的体感3Dレースゲーム
「スピードキング」のオリジナルサウンドトラック。
DRAGOON MIGHT™
伝説の「龍の刻印」。それを求め渦巻く闇、血。
ドラグーンマイト
オリジナル・ゲーム・サントラ
●ドラグーンマイト
全35曲収録
「哀愁」「ドラマ性」を重視。
メロディアスで柔らかい感じが一味
違う格闘ゲーム・サウンドトラック。
CD:KICA-7691
1月24日2枚同時発売
スペシャルプライス2,200円（税込）
スピードキング／対戦ぱずるだま
全38曲収録
オリジナル・ゲーム・サントラ
●対戦ぱずるだま（全26曲）
お待たせしました対戦ぱずるだまのオリジナル・サウンド。
このゲームのキャラクターの持つ個性の濃さ。
それだけにオトボケ雰囲気の曲 ノリノリの曲、
おもちゃ箱をひっくり返したような（?）…
そんなゲームサントラになりました。
CD:KICA-7690
KONAMI
制作・発売元●コナミ株式会社 〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1
© 1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
販売元●キングレコード株式会社 KING RECORDS

最速

ネオジオ最新最強のレースゲーム登場！

迫力、興奮、スリル、全てを兼ね備えたノンストップ・ハイスピード公道レース。ドリフトを駆使してコーナーをクリアしろ！どのマシンを選ぶかによって攻略法が異なるぞ。
さらに、何といっても目玉は“裏道”。どんな道かは行ってみなければ解らない。ゴールまでのコースは様々に変化するぞ。
アクセルワーク、ブレーキングポイント、細心の操作で走り抜けろ。





画面写真は開発中のものです。

近日登場！

Over Top™

©SNK/ADK 1995

- 3Dコンピュータ・グラフィックを加工したマシンが疾走します。
- 8台のマシンから自由に選択。
- 裏道を捜し出すことでゴールまでのコースは変化します。
- ややこしいギア・チェンジなしの簡単操作。
- コースは全部で7ステージ。

NEOGEOはSNKの商標です。

ADKテレホンサービス 最新ソフトのお知らせ㊙先取り情報等、お得な内容満載
TEL.048-775-2347
電話番号はお間違えなく


全
開


The Future Is Now
SNK
舞うは刃か、血煙か。
サムライスピリッツ
斬紅郎無双剣
TM
ネオジオCDソフト 12月29日 発売予定!!
希望小売価格8,800円(税別)
●ネオジオ版〈希望小売価格 32,000円 (税別)〉は好評発売中!!



NEO·GEO CD
極めろ!Z
NEO·GEO CDZ
ネオジオCDソフトをとことん遊ぼう！
超大容量56メガD-RAM & 新搭載の倍速CD-ROMドライブで、
最新ゲーム・ワールドにばっちりアクセス。
すごいマシンが進化して「ネオジオCDZ」新登場。
すごいゲームを続々極めろ!
Speed NEW MODEL NEOGEO CDZ
■NEOGEOはSNKの商標です。
■国内で販売されているネオジオCDのマークが表示されたソフトウエア、周辺機器はネオジオCDおよびネオジオCDZでご使用いただけます。
心して待て！
CDZも近日登場!!
この迫力、この過激さ、
もはやゲームにあらず!
"修羅"と"羅刹"、2つの顔を持つ
12人の剣士たちが動き出す!
数々の新システムを搭載し、グラフィック・
演出も過激にパワーアップ!!282メガ・
カタナバトルに乗り遅れるなよ!
テーマパークだ! ネオジオワールド 12/23開園!!
楽しさビッグにつめこんで、日本最大級の屋内型テーマパークが誕生。SNKのネオジオワールドこの冬から始まります。

ダンジョンズ アンド ドラゴンズ　シャドウ オーバー ミスタラ

Dungeons & Dragons

SHADOW OVER MYSTARA™

冒険はまだ終わらない。

壮大なイマジネーションが生み出す
アクションRPGの傑作がストーリーも新たに旅立つ。







●2人の新たな冒険者登場! 4人同時プレイもOK!
さらに2人までなら同キャラも使用可能!

●シナリオが君次第で変わるマルチストーリーと
エンディングで繰り返し未知の冒険に挑戦だ!

●様々な謎のアイテムを見つけだしパワーアップ!
時間内に隠された秘密を暴け!

画面は開発中のものです。

Q SOUND™

CPS II 第14弾

<カプコンソフト情報>　大阪／(06)946-6659　東京／(03)3340-0718　札幌／(011)281-8834
仙台／(022)214-6040　名古屋／(052)571-0493　広島／(082)243-6264　松山／(0899)34-8786
福岡／(092)441-1991　※電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にして下さい。

カプコンはセレッソ大阪の運営に参画しています。

ゲーメスト
合併号 1.30/2.15 1996
No.162

平成8年1月30日発行(毎月2回15日.30日発行)
第11巻3号通巻162号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人●加藤　博　編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社　〒101　東京都千代田区内神田1-11-4☎03(3293)9321
特別定価550円(本体534円)送料148円



雑誌22443-2／15　©SHINSEISHA 1996　Printed in Japan　T1022443020550